

## WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



### AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



### GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



### INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

## MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

The minimum amount of free space required to save EVERYBODY'S GOLF™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB

# DEFAULT CONTROLS



analog stick

↑ and ↓ buttons

← and → buttons

X button

△ button

□ button

○ button

L and R buttons

START button

SELECT button

Operate camera

Move camera up/down (before playing a shot)

Change impact point (when playing a shot)

Move camera back

Move camera forward

Toggle Shot Mode

Play a shot

Select a club

Toggle camera

Display scorecard

**NOTE:** to terminate a round and return to the Main Menu, simultaneously press and hold down the **L** button, the **R** button and the START button. The terminated round will not be resumed and the score will not be saved.

## THE GAMESCREEN



## DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. are used to denote the directional buttons only unless otherwise stated.

## USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm.  
To return to the previous menu screen, press the **O** button.



## GETTING STARTED

The Language Select Screen will be displayed. Press  or  to highlight either English, Français, Deutsch, Italiano or Español and press the  button to confirm. The Title Screen will be displayed.

## TITLE SCREEN

### NEW GAME

For a brand new round of golf, choose "New Game" and press the  button to access the "Create Data" screen.

### CONTINUE

To return to a previously saved golf session, a Memory Stick Duo™ containing EVERYBODY'S GOLF™ data must be inserted into the Memory Stick Duo™ slot before commencing play.

### CREATE DATA SCREEN

The on-screen visual keyboard will be displayed. Press the  button or the SELECT button to toggle through the upper case alphabet, the lower case alphabet and a numbers and symbols display. Press , ,  or  to select a letter, number or symbol from the virtual keyboard and press the  button to confirm. The chosen character will then be displayed in the "Player Data" bar at the top of the screen. Repeat this process until satisfied with the name in the "Player Data" bar. Press the  button to delete a character or press the  button to delete all of the characters and start afresh. Finally, highlight "OK" and press the  button to access the Main Menu.

## MAIN MENU



## SINGLE PLAYER

Choose either Stroke Play, Challenge Mode, Training or Putt Golf.

### STROKE PLAY

Go solo on some of the most challenging golf courses in the world.

### CHALLENGE MODE

Take part in various tournaments and matches, with the chance to acquire alternative costume elements and characters.

### TRAINING

Select a course and a hole, and then practise teeing off, swinging, putting and much more! Press the SELECT button during a round to change the wind direction, weather and other factors. Training Mode is highly recommended for golfing novices and for experts who wish to perfect their techniques with the club.

### PUTT GOLF

With putter in hand, it is time to hone those pressurized winning strokes. Stand on the green, take a firm grip and aim for the hole.

## **GOLF WITH EVERYBODY**

**NOTE:** the WLAN switch must be left in the ON position while playing Golf With Everybody Mode.

Via Wireless (WLAN) compatibility, Golf With Everybody Mode supports between two and eight players at a radial distance of up to ten metres.

Before commencing play, press the HOME button to access the Home Menu, and select the "Settings" icon from the horizontal bar. Select "Network Settings", and then set "Ad Hoc Mode" to "Automatic".

If the "Automatic" setting does not enable all players to establish a connection, all players should then select either "Ch 1", "Ch 6" or "Ch 11", so that each player is using the same Channel.

## **CREATE VS ROOM**

Become the host of a challenging Vs Room where your choice of mode, course and applicable rules will tailor a unique multiplayer golfing extravaganza for up to eight players. Choose "Finish settings" when ready to commence play and when every participating player is ready, the challenge will begin. At the end of a multiplayer session, all golfers will be returned to the "Golf With Everybody" Menu.

## **SELECT VS ROOM**

Select an existing Vs Room, check out the host's rules and regulations, and then join in the golfing challenge. Each participant must be within ten metres of the host.

## **TERMINATE CONNECTION**

To exit an active game, press the SELECT button and then press  or  to display the scorecard. Select "Leave" and then select "Yes" to confirm.

**NOTE:** if a player loses their connection, they will be disqualified from the session. In Match Play Mode, Putt Golf Mode or in a Real-Time Tournament, the current session will terminate if one of the players leaves the session.



## **TOURNAMENT MODE**

Up to eight players participate simultaneously over either nine or eighteen holes. When all the participating players hole out, the current ranking will be displayed, before moving onto the next hole.

## **MATCH PLAY MODE**

Up to two players take turns in one-on-one sessions competing to score the most points for each hole. Either three, six, nine or eighteen holes can be selected in Match Play Mode.

## **PUTT GOLF MODE**

Compete one against one for putt points (PP) over nine holes. Send the ball into one of several holes on the green to hole out and score PPs. Hit the ball into the hole with a single stroke, and the PPs will be calculated based on the distance to the hole.

## **DATA**

View current records, results and video recordings of super shots.

## **STATS**

View overall Single Player Mode progress records. Press **↑** and **↓** to view stroke stats for each of the six golf courses, and access the List screen, the Total screen and the Successful Putts screen.

## **LIST**

The List screen summarises progress information and displays the loyalty levels of each character. Step up a loyalty level to gain benefits including extra power shots and the ability to hit special shots.

## **TOTAL**

The Total screen displays the records and statistics for each course and also displays your overall grade. The highest rating is S, followed in descending order by A, B, C, D and E. Press the **□** button to display the long tee and mirror course records (if applicable). The meanings of the items are listed below:

|                          |                                                                                               |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Best Score (18 H)</b> | Best total score for holes 1 to 18                                                            |
| <b>Best Score (OUT)</b>  | Best total score for holes 1 to 9                                                             |
| <b>Best Score (IN)</b>   | Best total score for holes 10 to 18                                                           |
| <b>Best Putt</b>         | Longest distance from which a ball was puttred into a hole                                    |
| <b>Best Chip In</b>      | Longest distance from which a ball was chipped into a hole                                    |
| <b>Best Drive</b>        | Longest distance achieved with a tee shot                                                     |
| <b>Fairway Hits</b>      | Percentage of shots that stopped on the fairway (par 4 and par 5 tee shots only)              |
| <b>Par Pace</b>          | Percentage of on-par shots (shots at not more than 2 below par, that landed on the green)     |
| <b>Perfect Impact</b>    | Percentage of times the exact centre of the Power Bar was hit, with Shot Mode set to "Normal" |
| <b>Near Pin Average</b>  | Average distance between ball and hole when on par                                            |
| <b>Total</b>             | Overall rating                                                                                |

## SUCCESSFUL PUTTS

View the average putt distance figures attained for each course and a graph detailing the putt success rate aggregated for each remaining distance.

## HISTORY

Press the  button to toggle between the History Page and the Medals Page to view up-to-date records and medals awarded.

## VIDEO

Press  or  to select a category, and press  or  to highlight a video. Press the  button to play the video. Press the  button to protect the currently selected video from being overwritten. Alternatively, press the  button to delete the currently selected video.



When an albatross, an eagle or a chip in birdie shot is executed, a video of the shot will be automatically recorded. Shots that are not automatically filmed, such as fairway drives, can be replayed by pressing the  button or the  button immediately after hitting the golf ball. Press the  button during the replay to manually film a video of the shot. Why not film that mega-long putt, that exceptional shot, and other really memorable moments?

## SAVE/LOAD/DELETE

Save, load or delete EVERYBODY'S GOLF™ data to and from a Memory Stick Duo™. To save a session of EVERYBODY'S GOLF™, a Memory Stick Duo™ with at least 736KB of free space must be inserted into the PSP™ system before commencing play.

## PLAYING THE GAME

### BASIC SHOT PROCEDURE

- 1 Press  or  to set the direction of the shot. Be sure to note the wind direction, as indicated by the blue arrow in the top right hand corner of the screen.
- 2 Press the  and  buttons to select a golf club, as displayed in the bottom left hand corner of the screen.
- 3 Press the  button to select the Shot Mode, as displayed to the right of the Power Bar.
- 4 Press the  button to start to swing the golf club. The Power Marker will move from right to left, increasing rapidly from 0% towards the 100% mark on the Power Bar.
- 5 Press the  button to stop the Power Marker and set the power level.
- 6 The Power Marker will race back towards the 0% point of the Power Bar. Press the  button again to set the impact. For a perfect impact, press the  button just as the Power Marker enters the pink-coloured Perfect Impact Marker on the Power Bar.

NOTE: if Shot Mode is set to "Auto" then step 6 will be carried out automatically.

## READING THE BALL CONDITION

The ball condition displays the status of its current lie - where the ball is currently resting. The number shown above the ball in the bottom right hand corner of the screen is its angle of tilt. If the ball is tilting forwards, the number will be coloured blue, and if the ball is tilting backwards, the number will be coloured red. The ball will travel more easily in the direction in which it is already tilting.

The horizontal bar above the ball in the bottom right hand corner of the screen shows how much horizontal spin can be applied. The bar to the right of the ball in the bottom right hand corner of the screen shows how much vertical spin can be applied. The longer the bar, the stronger the spin that can be applied.

The figure beneath the ball in the bottom right hand corner of the screen indicates what percentage the actual carry would be, for example, if a club has the capability to hit a ball 100 yards and you hit the ball between 95 to 100% of full power, it might only go 95 yards, or it might go 100 yards.

## CHANGING THE IMPACT POINT

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** at the point of impact, to direct the ball up, down, left, right or diagonally, and give it some spin. The effect of changing the impact point is as follows:

|                         |                                                               |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Up (topspin)</b>     | The trajectory is lower and the ball is more likely to roll.  |
| <b>Down (backspin)</b>  | The trajectory is higher and the ball is more likely to stop. |
| <b>Left (sidespin)</b>  | The ball curves from left to right.                           |
| <b>Right (sidespin)</b> | The ball curves from right to left.                           |

## IMPACT

Set the impact too early (to the left of the Perfect Impact Marker on the Power Bar), and you are more likely to hit a slice, which will curve to the right. Set the impact too late (to the right of the Perfect Impact Marker on the Power Bar), and you are more likely to hit a hook, which will curve to the left. When Shot Mode is set to "Auto", the impact will be set automatically. Using Easy Mode greatly reduces the number of missed shots, so this is recommended for beginners.



**NOTE:** when a character reaches a high Attachment Level, impact functions will be heightened, and extra controls will apply.

## PUTTING

When putting on the green, the Perfect Impact Marker on the Power Bar will not be displayed. Simply press the  button to initialize the putt and then press the  button again when the Power Bar Marker approaches the point of the Power Bar where the red flag is displayed above it. The red flag signifies the distance to the hole, so be extremely careful when playing pressurized putt shots.

Use the Grid Display to read the roll of the putting green. On the grid, areas that are higher than where the ball is situated are shown in red; areas that are at the same height are shown in green; and lower lying areas are coloured blue. The putting green slopes in the direction that the white dots are moving in, and on a sharp slope, the white dot moves faster.

## THE POINTS SYSTEM

Points are calculated according to performance over the round. Points are added for good shots, such as landing on a fairway. Points are subtracted for shots that land in a bunker and other poor shots. Points scored in Single Player Mode will be recorded and stored in the Data Menu. Points scored in Match Play Mode, under the Snap Points Win rule, are used to decide the victor when players are tied on the same score.

## THE SCORECARD

Press the SELECT button after holing out, or in the middle of a round to display the Scorecard. If there is more than one Scorecard, press  or  to switch between them. On an individual's Scorecard, press the  button to toggle the displayed information, and press  and  to toggle the display style.

When the score is displayed numerically, the larger number indicates the total number of shots, and the smaller number indicates the number of putt attempts.

Gold numbers = under par

Green numbers = on par

Blue numbers = over par



When the score is displayed using symbols, the meaning of the symbols is as follows:



-3

Albatross



-2

Eagle



-1

Birdie



$\pm 0$

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 up

Triple Bogey or over

## UPGRADING YOUR RANK

The Challenge Mode screen displays various challenges divided up into panels. Press ← and → to scroll through the available challenge panels and note the prizes on offer which will be displayed in the bottom right hand corner of each challenge panel. Look out for a "star" which will be displayed in the bottom left hand corner of some challenge panels, as victory in these specific challenges will guarantee not only the prize but also a rank star. The number of stars needed to upgrade to a higher rank will be displayed in the "next rank" box in the bottom right hand corner of the Challenge Mode screen.

## SELECTING EQUIPMENT

Different clubs and balls have different characteristics. To play aggressively, select equipment that exercises a character's strengths to the full. To play defensively, select equipment that compensates for a character's weaknesses. Some clubs and balls share the same characteristics as others, but differ in terms of performance. In Single Player Mode, choose equipment that has the better performance.

## Fonctions sans fil (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



### Mode Ad Hoc

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



### Partage de jeu

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



### Mode Infrastructure

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

## Memory Stick Duo™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

L'espace disponible minimum nécessaire pour sauvegarder les données d'EVERYBODY'S GOLF dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. L'espace disponible minimum requis pour les produits Memory Stick Duo™ officiels de capacité différente est le suivant :

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB



# COMMANDES PAR DÉFAUT



Pad analogique

Touche  $\uparrow$  /  $\downarrow$

Touche  $\leftarrow$  /  $\rightarrow$

Touche  $\times$

Touche  $\Delta$

Touche  $\square$

Touche  $\bigcirc$

Touche **L** / Touche **R**

Touche START

Touche SELECT

Faire fonctionner la caméra

Faire monter/descendre la caméra  
(avant de jouer un coup)

Changer le point d'impact (en jouant un coup)

Faire reculer la caméra

Faire avancer la caméra

Basculer le mode de coup

Jouer un coup

Sélectionner un club

Basculer la caméra

Afficher la carte de score

**NOTE :** pour mettre fin à un tour et revenir au menu principal, maintenez simultanément enfoncées les touches **L**, **R** et **START**. Le tour interrompu ne reprendra pas et la carte de score ne sera pas sauvegardée.

## L'ÉCRAN DE JEU

Score et nombre de coups

Numéro de trou

Personnage

Distance au drapeau

Club

Barre de puissance

Vitesse et direction du vent

Barre de spin horizontal

Angle d'inclinaison

Barre de spin vertical

Pourcentage de portance

Indicateur d'impact parfait



## TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Tout au long de ce manuel, **↑**, **↓**, **←** et **→**, sont utilisés pour symboliser la touche directionnelle correspondante, sauf indication contraire.

## UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour mettre une option en surbrillance, et appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix. Appuyez sur la touche **O** pour revenir à l'écran de menu précédent.

## DÉMARRAGE

L'écran de sélection de langue s'affiche. Appuyez sur ← ou → pour mettre en surbrillance English, Français, Deutsch, Italiano ou Español et appuyez sur la touche X pour confirmer. L'écran titre s'affichera alors.

## ÉCRAN TITRE

### NOUVELLE PARTIE

Pour jouer une nouvelle partie de golf, choisissez Nouvelle partie et appuyez sur la touche X pour accéder à l'écran Création de données.

### CONTINUER

Pour reprendre une partie de golf sauvegardée au préalable, un Memory Stick Duo™ contenant des données d'EVERYBODY'S GOLF doit être inséré dans la fente pour Memory Stick Duo™ avant de commencer la partie.

### CRÉATION DE DONNÉES

Le clavier virtuel s'affiche à l'écran. Appuyez sur la touche Δ ou la touche SELECT pour passer de l'alphabet en majuscules à l'alphabet en minuscules ou aux chiffres et symboles. Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une lettre, un chiffre ou un symbole du clavier virtuel, et appuyez sur la touche X pour confirmer. Le caractère choisi s'affichera dans la barre Données du joueur en haut de l'écran. Répétez ce procédé jusqu'à ce que le nom qui s'affiche dans la barre Données du joueur vous satisfasse. Appuyez sur la touche ○ pour effacer un caractère ou sur la touche □ pour tous les effacer et recommencer au début. Enfin, mettez "OK" en surbrillance et appuyez sur la touche X pour accéder au menu principal.



## MENU PRINCIPAL



## UN SEUL JOUEUR

Choisissez Stroke, Mode Défi, Entraînement ou Concours de putts.

### STROKE

Jouez seul quelques parcours de golf parmi les plus difficiles du monde.

### MODE DÉFI

Prenez part à divers tournois ou parties pour gagner de nouveaux personnages ou éléments de tenue.

### ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez un parcours et un trou, puis entraînez-vous pour améliorer votre swing, votre putt, et bien d'autres aspects de votre jeu. Appuyez sur la touche SELECT durant un tour pour changer la direction du vent, le climat et les autres facteurs. Ce mode est hautement recommandé pour les novices, ainsi que pour les experts souhaitant améliorer leur technique.

### CONCOURS DE PUTTS

Prenez votre putter et améliorez votre petit jeu. Commencez directement sur le green et essayez de rentrer autant de putts que possible.

## GOLF AVEC TOUT LE MONDE

NOTE : l'interrupteur WLAN doit rester en position ON lorsque vous jouez à ce mode.

Grâce à la compatibilité sans fil (WLAN), le mode Golf avec tout le monde permet de jouer à 2 à 8 joueurs se trouvant à moins de 10 mètres les uns les autres de jouer ensemble.

Avant de commencer à jouer, appuyez sur la touche d'accueil pour accéder au menu d'accueil, et sélectionnez l'icône Paramètres sur la barre horizontale. Sélectionnez Paramètres réseau, puis mettez Mode Ad Hoc sur Automatique.

Si le paramètre Automatique ne permet pas à la totalité des les joueurs de se connecter, tous les joueurs doivent sélectionner "Ch 1", "Ch 6" ou "Ch 11", afin d'utiliser le même canal.

## CRÉATION DE SALON VS

Devenez l'hôte d'un salon vs dans lequel vous pourrez choisir le mode, le parcours et les règles utilisées dans votre partie multijoueur pouvant accueillir jusqu'à 8 joueurs. Sélectionnez Quitter les paramètres quand vous êtes prêt à commencer à jouer et que tous les joueurs sont prêts. Au terme d'une session multijoueur, tous les joueurs sont ramenés au menu du mode Golf avec tout le monde.

## SÉLECTIONNER SALON VS

Sélectionnez un salon vs existant, vérifiez que les règles décidées par l'hôte vous conviennent et rejoignez la partie. Tous les participants doivent se trouver à moins de 10 mètres de l'hôte.

## QUITTER LA CONNEXION

Pour quitter une partie, appuyez sur la touche SELECT, puis sur ◀ ou ▶ pour afficher votre carte de score. Sélectionnez Partir, puis Oui pour confirmer.

NOTE: si un joueur perd sa connexion, il est automatiquement disqualifié de la partie en cours. En mode Match Play, Concours de putts ou dans un tournoi en temps réel, la session en cours s'achève si l'un des joueurs la quitte.

## MODE TOURNOI

Un maximum de 8 joueurs peut jouer simultanément un parcours à 9 ou 18 trous. Quand tous les joueurs ont terminé un trou, le classement s'affiche avant de passer au trou suivant.

## MODE MATCH PLAY

2 joueurs s'affrontent en essayant de marquer le plus de points possible à chaque trou. Vous pouvez jouer 3, 6, 9 ou 18 trous lorsque vous sélectionnez ce mode.

## CONCOURS DE PUTTS

Affrontez un adversaire en essayant de marquer le plus de points de putt (PP) possible sur un total de 9 trous. Rentrez la balle dans l'un des trous du green pour marquer des PP. Si vous y arrivez d'un coup, les PP que vous marquez seront déterminés en fonction de la distance au trou.

## DONNÉES

Pour voir les records, les résultats et la vidéo de vos plus beaux coups.

## STATS

Pour voir tous les records du mode Un seul joueur. Appuyez sur  ou  pour voir les stats sur n'importe lequel des six parcours, ainsi que pour accéder aux écrans Liste, Total et Putts réussis.

## LISTE

L'écran Liste résume toutes les informations concernant votre progression et affiche le degré de loyauté de tous les personnages. Augmentez votre degré de loyauté pour gagner des coups plus puissants et la capacité de tenter des coups spéciaux.

## TOTAL

L'écran Total affiche les records et statistiques de chaque parcours, ainsi que votre rang général. Le rang le plus élevé est S, suivi, par ordre descendant, de A, B, C, D et E.

Appuyez sur la touche  pour afficher les records des parcours à tee long ou miroir (le cas échéant). Voici le sens de toutes les indications:



|                                |                                                                                                                             |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Meilleur score (18 T)</b>   | Le meilleur score total pour les trous 1 à 18                                                                               |
| <b>Meilleur score (ALL)</b>    | Le meilleur score total pour les trous 1 à 9 (l'aller)                                                                      |
| <b>Meilleur score (IN)</b>     | Le meilleur score total pour les trous 10 à 18 (le retour)                                                                  |
| <b>Meilleur putt</b>           | La plus longue distance à partir de laquelle un putt est rentré                                                             |
| <b>Meilleur chip rentrant</b>  | La plus longue distance à partir de laquelle un chip est rentré                                                             |
| <b>Meilleur drive</b>          | La plus longue distance que vous avez atteinte en partant du tee                                                            |
| <b>Fairways touchés</b>        | Le pourcentage de coups qui se sont arrêtés sur le fairway (uniquement pour les coups au départ du tee sur les pars 4 et 5) |
| <b>Dans le par</b>             | Le pourcentage de coups dans le par (les coups ayant atterri sur le green à moins de 2 sous le par)                         |
| <b>Impact parfait</b>          | Le pourcentage de fois où vous avez frappé la balle exactement au centre de la barre de puissance, en mode de coup "Normal" |
| <b>Moyenne près du drapeau</b> | La distance moyenne entre la balle et le trou quand vous êtes dans le par                                                   |
| <b>Total</b>                   | Notre note globale                                                                                                          |

## PUTTS RÉUSSIS

Pour voir la distance moyenne de vos putts réussis pour chaque parcours, ainsi qu'un graphique détaillant votre taux de succès cumulé au putt pour chaque distance restante.

## HISTORIQUE

Appuyez sur la touche  pour passer de la Page de l'historique à la Page des médailles si vous voulez voir vos records actualisés ou les médailles que vous avez gagnées.

## VIDEO

Appuyez sur  ou  pour sélectionner une catégorie, puis sur  ou  pour mettre une vidéo en surbrillance. Appuyez sur la touche  pour la lire, et sur la touche  pour protéger la vidéo sélectionnée contre l'écriture. Vous pouvez également appuyer sur la touche  pour l'effacer.

Lorsque vous réussissez un albatross, un eagle ou un birdie sur chip, le coup est automatiquement enregistré. Les coups qui ne sont pas automatiquement filmés, tels que les drives sur le fairway, peuvent être revus en appuyant sur la touche  ou la touche  juste après avoir frappé la balle. Appuyez sur la touche  durant la rediffusion pour enregistrer manuellement une vidéo de la scène. Alors, n'hésitez pas à enregistrer vos meilleurs putts et vos approches mémorables!

## SAUVEGARDER/CHARGER/EFFACER

Pour sauvegarder, charger ou effacer des données d'EVERYBODY'S GOLF sur ou à partir d'un Memory Stick Duo™. Pour sauvegarder une session d'EVERYBODY'S GOLF, un Memory Stick Duo™ avec au moins 736KB d'espace disponible doit être inséré dans votre système PSP™ avant de commencer à jouer.

## COMMENT JOUER

### PROCÉDURE À SUIVRE POUR FRAPPER LA BALLE

- 1 Appuyez sur  ou  pour déterminer la direction de votre coup. Prenez bien en compte la direction du vent, indiquée par la flèche bleue visible en haut à gauche de l'écran.
- 2 Utilisez les touches  et  pour sélectionner un club, qui s'affiche en bas à gauche de l'écran.
- 3 Appuyez sur la touche  pour sélectionner votre mode de coup, affiché à droite de la barre de puissance.
- 4 Appuyez sur la touche  pour entamer votre swing. L'indicateur de puissance se déplace de droite à gauche, passant rapidement de 0% à 100% de la barre de puissance.
- 5 Appuyez sur la touche  pour arrêter l'indicateur de puissance et déterminer le degré de puissance.
- 6 L'indicateur de puissance repart alors vers le début de la barre de puissance. Appuyez une nouvelle fois sur la touche  pour déterminer l'impact. Pour obtenir un impact parfait, appuyez sur la touche  juste quand l'indicateur de puissance entre dans la marque d'impact parfait (rose sur la barre de puissance).

NOTE : l'étape 6 se fait automatiquement si vous choisissez "Auto" comme mode de coup.



## APPRENDRE À LIRE LA CONDITION DE LA BALLE

La condition de la balle indique son lie, c'est-à-dire l'endroit où elle se trouve. Le chiffre qui s'affiche au-dessus de la balle, en bas à droite de l'écran, est l'angle d'inclinaison. Si la balle est inclinée vers l'avant, ce chiffre s'affiche en bleu (et en rouge si elle est inclinée vers l'arrière). La balle ira plus loin dans la direction dans laquelle elle est inclinée.

La barre horizontale visible au-dessus de la balle (en bas à droite de l'écran) indique le spin (effet) horizontal que vous pouvez imprimer à la balle. La barre située à droite de la balle indique quant à elle le spin vertical pouvant être imprimé à la balle. Plus la barre est grande, plus l'effet peut être important.

Le nombre visible sous la balle (en bas à droite de l'écran) indique (en pourcentage) la portance de la balle. Par exemple, si un club peut expédier la balle à 100 mètres et que vous imprimez à votre coup une puissance de 95 à 100%, la balle parcourra entre 95 et 100 mètres.

## CHANGER LE POINT D'IMPACT

Au point d'impact, appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour envoyer la balle vers le haut, le bas, la gauche, la droite ou en diagonale, et pour lui imprimer du spin. Voici quel est l'effet produit par un changement d'impact :

|                          |                                                                                                   |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Haut (topspin)</b>    | La trajectoire est plus basse et la balle a plus de chances de rouler après avoir atterri.        |
| <b>Bas (backspin)</b>    | La trajectoire est plus haute et la balle a plus de chances de s'arrêter net après avoir atterri. |
| <b>Gauche (sidespin)</b> | La trajectoire de la balle s'incurve de la gauche vers la droite.                                 |
| <b>Droite (sidespin)</b> | La trajectoire de la balle s'incurve de la droite vers la gauche.                                 |

## L'IMPACT

Si l'impact se produit trop tôt (autrement dit, à gauche de la marque d'impact parfait de la barre de puissance), vous avez de fortes chances d'obtenir un slice, c'est-à-dire une trajectoire inclinée vers la droite. À l'inverse, s'il se produit trop tard (à droite de la marque d'impact parfait de la barre de puissance), vous obtiendrez probablement un hook, c'est-à-dire une trajectoire inclinée vers la gauche. L'impact est déterminé automatiquement si vous



sélectionnez "Auto" comme mode de coup. L'utilisation du mode Facile réduit de beaucoup le nombre de coups ratés, aussi cette option est-elle recommandée pour les débutants.

NOTE : quand un personnage atteint un haut degré de loyauté, ses fonctions d'impact sont améliorées et de nouvelles options vous sont proposées.

## LE PUTTING

La marque d'impact parfait de la barre de puissance ne s'affiche pas lorsque vous puttez sur le green. Appuyez sur la touche  pour entamer votre putt, et encore une fois quand l'indicateur de la barre de puissance approche du drapeau rouge. Ce dernier symbolise la distance au trou, alors, faites très attention lorsque vous devez jouer un putt sous pression.

Utilisez le quadrillage pour mieux voir les ondulations du green. Sur le quadrillage, les endroits surélevés par rapport à la balle s'affichent en rouge, ceux qui sont à la même hauteur sont signalés en vert, et ceux qui se trouvent en dessous sont indiqués en bleu. Les points blancs indiquent la direction de la pente. Plus ils vont vite, plus la pente est inclinée.

## LE SYSTÈME DE POINTS

Les points sont calculés en fonction du résultat obtenu au cours du tour. Vous en marquez lorsque vous réussissez de bons coups, comme par exemple en touchant le fairway. Par contre, vous en perdez sur vos mauvais coups (quand vous atterrissez dans un bunker, etc.). Les points marqués en mode Un seul joueur sont enregistrés et stockés dans le menu Data (Données). Les points marqués en mode Match Play sont utilisés pour déterminer le vainqueur quand les deux joueurs sont à égalité en appliquant la règle de la décision aux points.

## LA CARTE DE SCORE

Pour afficher la carte de score, appuyez sur la touche SELECT à la fin d'un trou ou durant un tour. S'il y a plusieurs cartes de score, utilisez  et  pour passer de l'une à l'autre. Une fois une carte de score sélectionnée, appuyez sur la touche  pour changer les informations affichées, et sur  ou  pour changer le style d'affichage.

Quand le score s'affiche numériquement, le nombre le plus important indique le nombre de coups, et l'autre, le nombre de putts tentés.

Chiffres dorés = sous le par

Chiffres verts = dans le par

Chiffres bleus = au-dessus du par

Quand le score s'affiche à l'aide de symboles, ceux-ci ont le sens suivant :



-3

Albatross



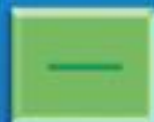
-2

Eagle



-1

Birdie



± 0

Par



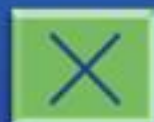
+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 et plus

Triple bogey ou plus

## AMÉLIORER VOTRE RANG

L'écran du mode Défi vous propose divers défis répartis en panneaux. Utilisez ← et → pour faire défiler les panneaux de défi proposés et pour voir le prix offert par chacun (en bas à droite du panneau). Cherchez tout particulièrement l'étoile visible en bas à gauche de certains panneaux de défi, car une victoire lors de ces défis spécifiques vous garantit non seulement le prix mis en jeu, mais aussi une étoile de rang. Le nombre d'étoiles nécessaire pour passer au rang suivant est indiqué dans la fenêtre rang suivant, en bas à droite de l'écran du mode Défi.

## SÉLECTIONNER VOTRE ÉQUIPEMENT

Les caractéristiques des clubs et des balles varient en fonction du modèle. Si vous avez un style de jeu agressif, choisissez un équipement vous permettant de faire usage de toute la force de votre personnage. À l'inverse, pour jouer défensivement, sélectionnez un équipement compensant les points faibles de votre personnage. Certains clubs et certaines balles ont les mêmes caractéristiques que d'autres mais leurs performances diffèrent. En mode Un seul joueur, privilégiez l'équipement offrant les meilleures performances.



## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



### MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



### GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



### MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

## MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

Lo spazio libero minimo necessario per salvare i dati di EVERYBODY'S GOLF dipende dalla capacità del Memory Stick Duo™ inserito. Di seguito è riportato lo spazio libero minimo necessario per i diversi prodotti Memory Stick Duo™ ufficiali:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB

# COMANDI PREDEFINITI



Pad analogico

Tasto ↑ i ↓

Tasto ← i →

Tasto ×

Tasto Δ

Tasto □

Tasto ○

Tasto L / Tasto R

Tasto START

Tasto SELECT

Gestisci la visuale

Sposta la visuale in alto/in basso  
(prima di effettuare un colpo)

Cambia il punto d'impatto (mentre effettui un colpo)

Sposta la visuale indietro

Sposta la visuale in avanti

Attiva/disattiva la modalità Colpo

Tira un colpo

Seleziona una mazza

Attiva/disattiva la visuale

Visualizza il tabellone

NOTA: per terminare un round e tornare al menu principale, premi e tieni premuti i tasti **L**, **R** e START contemporaneamente. Il round appena terminato non verrà ripreso e il punteggio non verrà salvato.

## LA SCHERMATA DI GIOCO

Attuale punteggio  
e numero di colpi

Numero buca

Personaggio

Distanza alla  
bandiera

Mazza

Barra di potenza



Direzione e  
velocità del vento

Barra dello spin  
orizzontale

Orientamento  
della palla

Barra dello  
spin verticale

Percentuale  
di carry

Indicatore di  
impatto perfetto

## TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

Nel presente manuale, **↑**, **↓**, **←**, **→** e così via sono utilizzati per indicare solo i tasti direzionali, se non diversamente specificato.

## USO DELLE SCHERME DEI MENU

Premi il tasto **↑**, **↓**, **←** o **→** per selezionare un'opzione, quindi premi il tasto **X** per confermare. Per tornare alla precedente schermata di menu, premi il tasto **O**.



## PER INIZIARE

Viene visualizzata la schermata di selezione della lingua. Premi il tasto  o  per selezionare English, Français, Deutsch, Italiano o Español, quindi premi il tasto  per confermare. Viene visualizzata la schermata del titolo.

## SCHEMATA DEL TITOLO

### NUOVA PARTITA

Per iniziare un nuovo round di golf, scegli l'opzione "Nuova partita", quindi premi il tasto  per accedere alla schermata "Crea dati".

### CONTINUA

Per tornare a una sessione di golf salvata in precedenza, inserisci un Memory Stick Duo™ contenente i dati di EVERYBODY'S GOLF nell'ingresso Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

### SCHEMATA CREA DATI

Sullo schermo viene visualizzata una tastiera virtuale. Premi il tasto  o il tasto SELECT per passare tra la visualizzazione di lettere maiuscole, lettere minuscole, numeri e simboli. Premi il tasto , ,  o  per selezionare una lettera, un numero o un simbolo dalla tastiera virtuale, quindi premi il tasto  per confermare. Il carattere selezionato viene quindi visualizzato sulla barra "Dati giocatore", in alto sullo schermo. Ripeti queste operazioni fino a visualizzare sulla barra "Dati giocatore" il nome scelto. Premi il tasto  per eliminare un carattere oppure il tasto  per eliminare tutti i caratteri e ricominciare daccapo. Al termine, seleziona "OK" e premi il tasto  per accedere al menu principale.

## MENU PRINCIPALE



## SINGOLO GIOCATORE

Scegli tra Gara a colpi, modalità Sfida, Allenamento o Putt.

### GARA A COLPI

Mettiti alla prova su alcuni dei campi da golf più impegnativi al mondo.

### MODALITÀ SFIDA

Partecipa a diversi tornei e gare per avere così la possibilità di acquisire nuovi personaggi ed elementi della tenuta.

### ALLENAMENTO

Seleziona un campo e una buca, quindi allenati a colpire la palla, a far oscillare la mazza, a eseguire un putt e molto altro! Premi il tasto SELECT durante un round per cambiare la direzione del vento, le condizioni atmosferiche e altri fattori. La modalità Allenamento è particolarmente adatta per i golfisti alle prime armi e per i giocatori più esperti che desiderano perfezionare le loro tecniche.

### PUTT

Con il putter in mano, è il momento di far vedere quei colpi vincenti di cui sei capace. Posizionati sul green, afferra bene la mazza e mira alla buca.

## **GOLF WITH EVERYBODY**

NOTA: quando giochi in modalità Golf with Everybody, l'interruttore WLAN deve trovarsi nella posizione ON.

Grazie alla compatibilità wireless (WLAN), la modalità Golf With Everybody supporta da due a otto giocatori che si trovano in un raggio di dieci metri.

Prima di iniziare a giocare, premi il tasto HOME per accedere al menu iniziale, quindi seleziona l'icona "Impostazioni" sulla barra orizzontale. Seleziona "Impostazioni di rete", quindi imposta la modalità "Ad hoc" su "Automatico".

Se l'impostazione "Automatico" non consente a tutti i giocatori di stabilire una connessione, questi dovranno scegliere uno stesso canale tra "Ch 1", "Ch 6" o "Ch 11".

## **CREA LOBBY VS**

Organizza una stimolante Lobby VS in cui la scelta della modalità, del campo e delle regole ti consentirà di creare una spettacolare e unica esperienza di gioco per un massimo di otto giocatori. Scegli "Fine impostazioni" quando sei pronto per iniziare a giocare e, quando anche gli altri giocatori saranno pronti, la sfida avrà inizio. Al termine di una sessione multigiocatore, tutti i golfisti torneranno al menu "Golf With Everybody".

## **SCEGLI LOBBY VS**

Scegli una Lobby VS esistente, controlla le regole dell'host e unisciti alla sfida. Ogni partecipante deve trovarsi a non più di dieci metri dall'host.

## **FINE CONNESSIONE**

Per abbandonare una partita in corso, premi il tasto SELECT, quindi il tasto ← o → per visualizzare il tabellone. Seleziona "Lascia", quindi "Sì" per confermare.

NOTA: se un giocatore perde la connessione, viene eliminato dalla sessione. In modalità Gara a buche, Putt o in un torneo in tempo reale, la sessione in corso termina se uno dei giocatori lascia la sessione.



## MODALITÀ TORNEO

I tornei a nove o diciotto buche sono aperti a un massimo di otto giocatori. Quando tutti i giocatori partecipanti vanno in buca, viene visualizzata la classifica aggiornata prima di passare alla buca successiva.

## MODALITÀ GARA A BUCHE

Questa modalità vede sfidarsi un massimo di due giocatori in sessioni uno contro uno per realizzare il maggior numero di punti per ciascuna buca. In modalità Gara a buche puoi scegliere tra tre, sei, nove e diciotto buche.

## MODALITÀ PUTT

Sfida un altro giocatore e cerca di totalizzare il maggior numero di Punti Putt (PP) in una gara a nove buche. Lancia la palla in una delle diverse buche sul green e conquista dei PP. Se mandi la palla in buca con un colpo solo, i PP verranno calcolati in base alla distanza della buca.

## DATI

Visualizza i record, i risultati e le registrazioni video di colpi super.

## STATISTICHE

Visualizza gli avanzamenti complessivi della modalità Singolo giocatore. Premi i tasti  e  per visualizzare le statistiche dei colpi per ciascuno dei sei campi da golf e accedere alle schermate Lista, Totale e Putt riusciti.

## LISTA

Nella schermata Lista sono riportate le informazioni sull'avanzamento e vengono visualizzati i livelli di lealtà di ciascun personaggio. Aumenta di uno il livello di lealtà per ottenere dei vantaggi, inclusi colpi superpotenziati e la capacità di eseguire dei colpi speciali.

## TOTALE

Nella schermata Totale sono visualizzati i record, le statistiche per ciascun campo e il tuo grado generale. La valutazione più alta è S, seguita, in ordine decrescente, da A, B, C, D ed E.

Premi il tasto  per visualizzare i record del campo tee lungo e speculare (se applicabile). Ecco cosa significano le diverse voci:

|                                 |                                                                                                                                 |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Miglior punteggio (18 B)</b> | Il miglior punteggio complessivo per le buche da 1 a 18                                                                         |
| <b>Miglior punteggio (OUT)</b>  | Il miglior punteggio complessivo per le buche da 1 a 9                                                                          |
| <b>Miglior punteggio (IN)</b>   | Il miglior punteggio complessivo per le buche da 10 a 18                                                                        |
| <b>Miglior Putt</b>             | La distanza più lunga da cui è stato effettuato un putt                                                                         |
| <b>Miglior Chip-in</b>          | La distanza più lunga da cui una palla è stata mandata in buca                                                                  |
| <b>Miglior Drive</b>            | La distanza più lunga raggiunta con un tee                                                                                      |
| <b>Colpi Fairway</b>            | Percentuale di colpi atterrati sul fairway (solo tee con par 4 e 5)                                                             |
| <b>Vai per il par</b>           | Percentuale di colpi per il par (colpi a non più di 2 sotto il par atterrati sul green)                                         |
| <b>Impatto Perfetto</b>         | Percentuale di volte in cui viene colpito il centro esatto della barra di potenza, con la modalità Colpo impostata su "Normale" |
| <b>Media Near Pin</b>           | Distanza media tra la palla e la buca quando sei pari al par                                                                    |
| <b>Totale</b>                   | Valutazione complessiva                                                                                                         |

## PUTT RIUSCITI

Visualizza la distanza media di un putt per ogni campo e un grafico che riporta il livello di putt riusciti aggregato per ciascuna delle distanze residue.

## STORIA

Premi il tasto **Δ** per scorrere tra Pagina Storia e Pagina Medaglie e visualizzare i record aggiornati e le medaglie conquistate.

## FILMATI

Premi il tasto **←** o **→** per selezionare una categoria, quindi premi il tasto **↑** o **↓** per selezionare un filmato. Premi il tasto **×** per riprodurlo e il tasto **Δ** per proteggerlo da sovrascrittura. In alternativa, premi il tasto **□** per eliminare il filmato selezionato.



Ogni colpo Albatross, Chip-in Eagle o Chip-in Birdie effettuato viene filmato automaticamente. I colpi che non vengono filmati automaticamente, quali i drive con palla in fairway, possono essere riprodotti premendo il tasto  oppure il tasto  immediatamente dopo aver colpito la palla. Premi il tasto  durante la riproduzione per filmare il colpo manualmente. Che ne diresti di registrare quel lunghissimo putt, quel colpo eccezionale e altri momenti davvero memorabili?

## **SALVA/CARICA/ELIMINA**

Salva, carica o elimina i dati di EVERYBODY'S GOLF da un Memory Stick Duo™. Per salvare una sessione di EVERYBODY'S GOLF hai bisogno di un Memory Stick Duo™ con almeno 736 KB di spazio libero da inserire nel sistema PSP™ prima di iniziare a giocare.

## **IL GIOCO**

### **COME ESEGUIRE UN COLPO BASE**

- 1 Premi il tasto  o  per impostare la direzione del colpo. Fai attenzione alla direzione del vento indicata dalla freccia blu visualizzata nell'angolo in alto a destra dello schermo.
- 2 Premi i tasti  e  per selezionare una mazza da golf, come visualizzato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.
- 3 Premi il tasto  per selezionare la modalità Colpo, come visualizzato a destra della barra di potenza.
- 4 Premi il tasto  per iniziare a far oscillare la mazza da golf. L'indicatore di potenza si sposta così da destra a sinistra, passando velocemente da 0 a 100% sulla barra di potenza.
- 5 Premi il tasto  per fermare l'indicatore e impostare il livello di potenza che desideri.
- 6 L'indicatore di potenza torna nuovamente sul punto corrispondente allo 0% sulla barra di potenza. Premi di nuovo il tasto  per impostare l'impatto. Per un impatto perfetto, premi il tasto  proprio mentre l'indicatore di potenza si trova nell'area di colore rosa sulla barra.

NOTA: se la modalità Colpo è impostata su "Auto", il passaggio 6 viene eseguito automaticamente.



## LA CONDIZIONE DELLA PALLA

La condizione della palla indica dove questa si trova al momento e il numero mostrato sopra la palla, nell'angolo in basso a destra dello schermo, ne indica l'angolo di orientamento. Se la palla è orientata in avanti, il numero è di colore blu, se è orientata all'indietro, il numero è di colore rosso. La palla si sposta più facilmente nella direzione in cui è già orientata.

La barra orizzontale sopra la palla, visualizzata nell'angolo in basso a destra dello schermo, mostra quanto spin orizzontale è possibile applicare, mentre la barra visualizzata a destra della palla, nell'angolo in basso a destra dello schermo, riporta quanto spin verticale è possibile applicare. Più lunga è la barra, maggiore è lo spin applicabile.

Il numero riportato sotto la palla, nell'angolo in basso a destra dello schermo, indica l'effettiva percentuale del carry. Ad esempio, se una mazza ha la capacità di lanciare la palla a una distanza di 100 metri e colpisci la palla al 95-100% della potenza piena, questa può raggiungere 95 o 100 metri.

## MODIFICA DEL PUNTO DI IMPATTO

Premi il tasto , ,  o  sul punto di impatto per indirizzare la palla verso l'alto, verso il basso, a sinistra, a destra o in diagonale e darle un po' di spin. L'effetto che deriva dalla modifica del punto di impatto è il seguente:

|                            |                                                                     |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Su (topspin)</b>        | La traiettoria è più bassa ed è più probabile che la palla rotoli.  |
| <b>Giù (backspin)</b>      | La traiettoria è più alta ed è più probabile che la palla si fermi. |
| <b>Sinistra (sidespin)</b> | La palla curva da sinistra a destra.                                |
| <b>Destra (sidespin)</b>   | La palla curva da destra a sinistra.                                |

## IMPATTO

Se imposti l'impatto troppo presto (a sinistra dell'indicatore di impatto perfetto sulla barra di potenza), è più probabile che eseguirai un tiro tagliato, che curverà a destra. Se imposti l'impatto troppo tardi (a destra dell'indicatore di impatto perfetto sulla barra di potenza), è più probabile che effettuerai un tiro a uncino, che curverà a sinistra. Se la modalità Colpo è impostata su "Auto", l'impatto viene determinato automaticamente. L'uso della modalità Facile ti consente di ridurre sensibilmente il numero di colpi mancati ed è consigliata per i principianti.

NOTA: se un personaggio raggiunge un alto livello di lealtà, le funzioni di impatto vengono amplificate e vengono applicati dei comandi extra.

## PUTT

Quando esegui un putt sul green, l'indicatore di impatto perfetto sulla barra di potenza non viene visualizzato. Premi il tasto **O** per inizializzare il putt, quindi premilo di nuovo quando l'indicatore della barra di potenza raggiunge il punto sulla barra al di sopra del quale è visualizzata una bandiera rossa. Questa indica la distanza alla buca, quindi fai molta attenzione quando esegui dei putt troppo forti.

Utilizza la visualizzazione a griglia per capire l'ondulazione del putting green. Sulla griglia le aree più in alto rispetto alla posizione della palla sono indicate in rosso; quelle che si trovano alla stessa altezza sono indicate in verde e quelle più in basso sono di colore blu. Il putting green pende nella direzione verso cui si muovono i punti bianchi e, su una pendenza notevole, i punti bianchi si muovono più rapidamente.

## IL SISTEMA DI CALCOLO DEI PUNTI

Il punteggio dipende dalla tua performance nel corso del round. In particolare, i punti ti verranno assegnati per colpi particolarmente buoni, quali un atterraggio su un fairway, e ti verranno sottratti per i colpi che atterrano in un bunker o che lasciano a desiderare. I punti ottenuti in modalità Singolo giocatore vengono registrati e memorizzati nel menu Dati, mentre quelli ottenuti in modalità Gara a buche, secondo la regola Calcolo Punto, vengono utilizzati per decidere la vittoria quando i giocatori sono in parità.

## IL TABELLONE

Premi il tasto **SELECT** dopo aver mandato la palla in buca oppure durante un round per visualizzare il tabellone. Se vi sono più tabelloni, premi il tasto **←** o **→** per passare da uno all'altro. Sul tabellone di un giocatore, premi il tasto **△** per scorrere le informazioni visualizzate, quindi premi i tasti **↑** e **↓** per scorrere la modalità di visualizzazione.

Se il punteggio viene visualizzato in forma numerica, il numero più grande si riferisce ai colpi effettuati, mentre il numero più piccolo indica i tentativi di putt.

Numeri in giallo = sotto il par

Numeri in verde = pari al par

Numeri in blu = sopra al par

Il punteggio può altresì essere visualizzato con dei simboli, il cui significato è riportato di seguito:



-3

Albatross



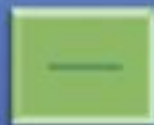
-2

Eagle



-1

Birdie



± 0

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 o più

Triple Bogey o migliore



## PER AVANZARE DI GRADO

Nella schermata della modalità Sfida, ogni sfida è visualizzata in un riquadro. Usa i tasti  e  per scorrere tutti i riquadri disponibili e prendi nota dei premi riportati nell'angolo in basso a destra di ciascun riquadro. Cerca una "stella", visualizzata nell'angolo in basso a sinistra di alcuni riquadri, poiché vincere queste particolari sfide ti consentirà di ottenere non solo il premio, ma anche una stella. Per avanzare di grado devi conquistare tante stelle quante sono indicate nella casella "grado successivo", visualizzata in basso a destra nella schermata modalità Sfida.

## SCELTA DEI FERRI DEL MESTIERE

Le mazze e le palle hanno ciascuna le proprie caratteristiche. Per un gioco aggressivo, scegli quelle che ti consentono di sfruttare appieno le potenzialità di un personaggio. Per giocare in difesa, scegli quelle che ne compensano le debolezze. Alcune mazze e palle condividono le stesse caratteristiche, ma sono diverse per quanto riguarda le prestazioni. In modalità Singolo giocatore, scegli quelle che hanno le prestazioni migliori.

## WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



### AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



### GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



### INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

## MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Wie viel freier Speicherplatz zur Speicherung von „EVERYBODY'S GOLF“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab. Hier sehen Sie den bei offiziellen „Memory Stick Duo™“-Produkten von unterschiedlicher Kapazität benötigten Speicherplatz:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB

# STANDARD-STEUERUNG



Analog-Stick

↑ / ↓-Taste

← / →-Taste

X-Taste

△-Taste

□-Taste

○-Taste

L -Taste / R -Taste

START-Taste

SELECT-Taste

Kamera bedienen

Kamera nach oben/unten bewegen  
(vor einem Schlag)

Abschlagpunkt verändern (während eines Schlags)

Kamera zurückbewegen

Kamera nach vorn bewegen

Schlagmodus umschalten

Schlag ausführen

Schläger wählen

Kamera umschalten

Punktekarte anzeigen



**HINWEIS:** Um eine Runde zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig die Tasten **L**, **R** und **START**. Sie können die beendete Runde dann nicht wieder fortsetzen und auch Ihr Punktestand wird nicht gespeichert.

## DER SPIELBILDSCHIRM



## RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. nur dann die Richtung der Richtungstasten an, wenn es nicht anders angegeben ist.

## BILDSCHIRM-MENÜS VERWENDEN

Markieren Sie mit **↑**, **↓**, **←** oder **→** eine Option und bestätigen Sie Ihre Wahl dann mit der **X**-Taste. Mit der **O**-Taste kehren Sie zum vorherigen Bildschirm-Menü zurück.

## SPIEL STARTEN

Es erscheint der Sprachauswahl-Bildschirm. Markieren Sie mit **←** oder **→** entweder English, Français, Deutsch, Italiano oder Español und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der **X**-Taste. Anschließend erscheint der Titelschirm.

## TITELBILDSCHIRM

### NEUES SPIEL

Wenn Sie eine ganz neue Runde Golf spielen möchten, wählen Sie einfach „Neues Spiel“ und rufen Sie dann mit der **X**-Taste den „Datei erstellen“-Bildschirm auf.

### WEITER

Um eine bereits zuvor gespeicherte Golfrunde fortsetzen zu können, muss vor Spielbeginn ein Memory Stick Duo™ mit gespeicherten „EVERYBODY'S GOLF“-Daten in den Memory Stick Duo™-Steckplatz eingelegt werden.

### „DATEI ERSTELLEN“-BILDSCHIRM

Nun sehen Sie die virtuelle Bildschirm-Tastatur. Mit der **△**-Taste oder der **SELECT**-Taste können Sie das Großbuchstaben- und das Kleinbuchstaben-Alphabet sowie die Zahlen und Zeichen aufrufen. Markieren Sie mit **↑**, **↓**, **←** oder **→** einen Buchstaben, eine Zahl oder ein Zeichen auf der virtuellen Tastatur und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der **X**-Taste. Der gewählte Buchstabe (bzw. Zahl oder Zeichen) erscheint dann in der „Spielerdaten“-Anzeige oben im Bildschirm. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis der komplette Name in der „Spielerdaten“-Anzeige steht. Wenn Sie einen Buchstaben löschen möchten, drücken Sie einfach die **O**-Taste. Alternativ können Sie mit der **SELECT**-Taste alle Buchstaben löschen und wieder ganz von vorn beginnen. Markieren Sie zu guter Letzt „O. K.“ und betätigen Sie die **X**-Taste, dann erscheint das Hauptmenü.

# HAUPTMENÜ



## EINZELSPIELER

Sie haben die Wahl zwischen Schlagspiel, Herausforderungs-Modus, Training oder Putt-Golf.

## SCHLAGSPIEL

Wagen Sie sich im Alleingang an einige der schwierigsten Golfplätze der Welt heran.

## HERAUSFORDERUNGS-MODUS

Nehmen Sie an verschiedenen Turnieren und Partien teil, bei denen Sie andere Outfits und Charaktere erwerben können.

## TRAINING

Suchen Sie sich einen Platz und ein Loch aus und trainieren Sie Abschlag, Schwung, Putten und noch vieles mehr! Mit der SELECT-Taste können Sie während einer Runde die Windrichtung, das Wetter und noch andere Faktoren verändern. Der Trainings-Modus empfiehlt sich besonders für Golfanfänger, aber auch für Profis, die ihre Schlagtechniken verfeinern möchten.

## PUTT GOLF

Sie haben den Putter in der Hand und es wird langsam Zeit, um das erfolgreiche Putten zu üben. Stellen Sie sich aufs Grün, halten Sie den Schläger mit festem Griff und zielen Sie aufs Loch.



## MEHRSPIELER

**HINWEIS:** Für den Mehrspieler-Modus muss der WLAN-Schalter auf der Position EIN bleiben.

Eine Wireless-(WLAN)-Verbindung ermöglicht im Mehrspieler-Modus das Zusammenspiel von zwei bis acht Spielern. Dabei sollten die Spieler sich alle in einem maximalen Radius von zehn Metern zueinander befinden.

Rufen Sie vor Spielbeginn mit der HOME-Taste das Home-Menü auf und wählen Sie aus dem horizontalen Balken das „Einstellungen“-Symbol aus. Gehen Sie dann auf „Netzwerkeinstellungen“ und stellen Sie den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“.

Können bei der „Automatisch“-Einstellung nicht alle Spieler eine Verbindung herstellen, sollten alle Spieler „Kanal 1“, „Kanal 6“ oder „Kanal 11“ wählen um sicherzustellen, dass jeder den gleichen Kanal benutzt.

## ERSTELLEN SIE EINEN VS-RAUM

Stellen Sie als Host eines spannenden VS-Raums ein ganz einzigartiges Mehrspieler-Golferlebnis für bis zu acht Spieler zusammen, indem Sie selbst den Modus, den Platz sowie die geltenden Regeln bestimmen. Wenn Sie alles festgelegt haben und bereit zum Spiel sind, wählen Sie „Einstellungen beenden“, und sobald alle Teilnehmer soweit sind, beginnt die Herausforderung. Am Ende einer Mehrspieler-Sitzung kehren alle Spieler zum „Mehrspieler“-Menü zurück.

## WÄHLEN SIE EINEN VS-RAUM

Suchen Sie sich einen bereits bestehenden VS-Raum aus, werfen Sie einen Blick auf die Regeln und Bestimmungen des Hosts und nehmen Sie dann an der Golf-Herausforderung teil. Jeder Teilnehmer muss sich im Umkreis von zehn Metern zum Host befinden.

## VERBINDUNG BEENDEN

Wenn Sie ein aktives Spiel verlassen möchten, drücken Sie die SELECT-Taste und lassen Sie sich dann mit ◀ oder ▶ die Punktekarte anzeigen. Wählen Sie „Verlassen“ und bestätigen Sie mit „Ja“:

**HINWEIS:** Wird die Verbindung eines Spielers unterbrochen, wird er von der Sitzung disqualifiziert. Im Partie-Modus, im Putt-Golf-Modus oder im Echtzeit-Turnier führt der Austritt eines Spielers zur Beendigung der aktuellen Sitzung.

## **TURNIER-MODUS**

Bis zu acht Spieler treten gleichzeitig in einem Spiel über neun oder achtzehn Löcher an. Sobald alle teilnehmenden Spieler eingelocht haben, erscheint die aktuelle Rangliste und dann geht es weiter zum nächsten Loch.

## **PARTIE-MODUS**

Im Partie-Modus treten bis zu zwei Spieler gegeneinander an und versuchen abwechselnd, an jedem Loch die meisten Punkte zu erzielen. Dabei können Sie auswählen, ob Sie über drei, sechs, neun oder achtzehn Löcher spielen möchten.

## **PUTT-GOLF-MODUS**

Treten Sie gegen einen Konkurrenten an und versuchen Sie, über neun Löcher die meisten Putt-Punkte (P.-P.) zu holen. Schlagen Sie den Ball in eines von mehreren Löchern auf dem Grün, um einzulochen und P.-P. zu bekommen. Wenn Sie den Ball mit nur einem Schlag einlochen, werden Ihre P.-P. anhand der Entfernung zum Loch berechnet.

## **DATEN**

Sehen Sie sich aktuelle Rekorde, Ergebnisse und Videoaufzeichnungen von tollen Schlägen an.

## **STATISTIK**

Hier finden Sie die Gesamtrekorde des Einzelspieler-Modus. Mit ↑ und ↓ können Sie sich die Schlagstatistik für jeden der sechs Golfplätze ansehen sowie die Bildschirme Liste, Gesamt und Erfolgreiche Putts aufrufen.

## **LISTE**

Der Liste-Bildschirm enthält Informationen zum Spielstand sowie die Loyalitätsstufen der einzelnen Charaktere. Wenn Sie eine höhere Loyalitätsstufe erreichen, kommen Sie in den Genuss von Vorteilen wie zusätzliche kraftvolle Schläge oder der Fähigkeit, Spezialschläge auszuführen.

## **GESAMT**

Auf dem Gesamt-Bildschirm finden Sie die Rekorde und Statistiken der einzelnen Plätze sowie Ihre Gesamtnote. Die höchste Bewertung ist ein S, dann folgen in absteigender Reihenfolge A, B, C, D und E.



Mit der □-Taste können Sie sich die Rekorde für „Langes Tee“ sowie „Gespiegelter Platz“ ansehen (sofern anwendbar). Nachfolgend finden Sie eine Erklärung der einzelnen Punkte:

|                                                |                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bestes Ergebnis (18-L)</b>                  | Bestes Gesamtergebnis der Löcher 1 bis 18                                                                                         |
| <b>Bestes Ergebnis (OUT)</b>                   | Bestes Gesamtergebnis der Löcher 1 bis 9                                                                                          |
| <b>Bestes Ergebnis (IN)</b>                    | Bestes Gesamtergebnis der Löcher 10 bis 18                                                                                        |
| <b>Bester Putt</b>                             | Weiteste Entfernung, aus der ein Ball ins Loch geputtet wurde                                                                     |
| <b>Bester Chip-In</b>                          | Weiteste Entfernung, aus der ein Ball mit einem Chip ins Loch geschlagen wurde                                                    |
| <b>Bester Drive</b>                            | Längste Distanz, die mit einem Tee-Schlag erzielt wurde                                                                           |
| <b>Fairway-Treffer</b>                         | Prozentsatz der Schläge, die auf dem Fairway landeten (nur bei Par-4- und Par-5-Tee-Schlägen)                                     |
| <b>2 Schläge unter Par</b>                     | Prozentsatz der Auf-Par-Schläge (die Häufigkeit, mit der Sie höchstens zwei Schläge unter Par auf dem Grün landeten)              |
| <b>Perfekter Abschlag</b>                      | Prozentuale Häufigkeit, mit der Sie exakt die Mitte der Kraft-Anzeige getroffen haben (bei Schlag-Modus auf Einstellung „Normal“) |
| <b>Kürzeste Distanz zum Pin (Durchschnitt)</b> | Durchschnittliche Distanz zwischen Ball und Loch bei „auf Par“                                                                    |
| <b>Gesamt</b>                                  | Gesamtbewertung                                                                                                                   |

## ERFOLGREICHE PUTTS

Hier finden Sie die durchschnittlichen Putt-Distanzen auf den einzelnen Plätzen sowie eine Grafik zur Putt-Erfolgsrate für jede noch verbleibende Distanz.

## GESCHICHTE

Mit der △-Taste können Sie zwischen den Seiten „Geschichte“ und „Medaillen“ wechseln und sich aktuelle Rekorde und gewonnene Medaillen ansehen.



## VIDEO

Wählen Sie mit **←** oder **→** eine Kategorie aus und markieren Sie dann mit **↑** oder **↓** ein Video. Mit der **X**-Taste spielen Sie dieses Video dann ab. Mit der **△**-Taste können Sie das derzeit ausgewählte Video löschen oder mit der **□**-Taste verhindern, dass es überschrieben wird.

Wird ein Albatross, ein Eagle oder ein Chip-In-Birdie-Schlag ausgeführt, so wird davon automatisch eine Videoaufnahme gemacht. Aber auch Schläge, die nicht automatisch aufgezeichnet werden, wie Fairway-Drives, können erneut abgespielt werden, indem direkt nach dem Abschlag die **□**-Taste oder die **R**-Taste gedrückt wird. Während einer Wiederholung können Sie mit der **L**-Taste selbst ein Video von dem Schlag anfertigen. Haben Sie nicht Lust, Ihren superlangen Putt, einen außergewöhnlichen Schlag oder sonstige denkwürdige Augenblicke für die Nachwelt festzuhalten?

## SPEICHERN/LADEN/LÖSCHEN

Hier können Sie „EVERYBODY'S GOLF“-Daten auf einem Memory Stick Duo™ speichern, von diesem laden oder löschen. Um eine „EVERYBODY'S GOLF“-Sitzung zu speichern, muss vor Spielbeginn ein Memory Stick Duo™ mit mindestens 736 KB freiem Speicherplatz in das PSP™-System eingelegt werden.

## SO WIRD GESPIELT

### GRUNDSÄTZLICHE ABFOLGE EINES SCHLAGS

- 1 Bestimmen Sie mit **←** oder **→** die Schlagrichtung. Berücksichtigen Sie dabei unbedingt die Windrichtung, die Sie an dem blauen Pfeil in der Bildschirmecke oben rechts ablesen können.
- 2 Wählen Sie mit den Tasten **L** und **R** einen der Golfschläger aus, wie in der Bildschirmecke links unten angezeigt.
- 3 Wählen Sie mit der **□**-Taste einen der Schlagmodi aus, wie rechts neben der Kraftanzeige angezeigt.
- 4 Beginnen Sie mit der **○**-Taste den Golfschläger zu schwingen. Die Kraft-Markierung auf der Kraftanzeige wandert dann rasch von rechts, von der 0%-Markierung, nach links auf die 100%-Markierung zu.

- 5 Mit der **O**-Taste können Sie die Kraft-Markierung stoppen und so die Kraftstufe festlegen.
- 6 Die Kraft-Markierung wandert dann sehr schnell wieder zurück in Richtung der 0%-Markierung auf der Kraftanzeige. Drücken Sie die **O**-Taste noch einmal, um den Abschlag zu bestimmen. Wenn Sie einen perfekten Abschlag möchten, müssen Sie die **O**-Taste genau in dem Moment drücken, wenn die Kraft-Markierung die pinkfarbene „Perfekter Abschlag“-Markierung auf der Kraftanzeige erreicht.

**HINWEIS:** Wenn der Schlagmodus auf „Auto“ eingestellt ist, wird Schritt 6 automatisch ausgeführt.

## **ABLESEN DES BALL-ZUSTANDS**

Der Ball-Zustand gibt die derzeitige Lage des Balls an, d. h. wo sich der Ball im Augenblick befindet. Die Zahl, die in der Bildschirmecke rechts unten über dem Ball angezeigt wird, gibt seinen Neigungswinkel an. Eine blaue Zahl bedeutet, dass der Ball nach vorne geneigt ist; eine rote Zahl heißt, er hat eine Neigung nach hinten. Der Ball lässt sich leichter in die Richtung schlagen, in die er geneigt ist.

Der horizontale Balken über dem Ball in der Bildschirmecke unten rechts zeigt an, wie viel horizontalen Spin Sie dem Ball geben können und der Balken rechts neben dem Ball gibt an, wie viel vertikalen Spin Sie ihm verleihen können. Je länger dieser Balken, desto stärker der mögliche Spin.

Die Zahl unter dem Ball in der Bildschirmecke rechts unten gibt in Prozent an, welche Flugstrecke Ihr Ball zurücklegen wird. Wenn Sie z.B. mit einem Schläger schlagen, der den Ball 100 Yards weit schlagen kann, Sie den Ball jedoch zwischen 95 und 100 % der Kraftanzeige treffen, dann kann es sein, dass er nur 95 Yards weit fliegt, es kann aber auch sein, dass er die ganzen 100 Yards schafft.

## **VERÄNDERUNG DES ABSCHLAGPUNKTS**

Wenn Sie im Moment des Abschlags **↑**, **↓**, **←** oder **→** drücken, können Sie den Ball nach oben, unten, links, rechts oder diagonal schlagen und ihm etwas Spin geben. Eine Veränderung des Abschlagpunktes wirkt sich wie folgt aus:



|                          |                                                                                                                    |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hoch (Topspin)</b>    | Der Ball hat eine niedrigere Flugbahn und die Wahrscheinlichkeit, dass er nach der Landung noch rollt, ist größer. |
| <b>Runter (Backspin)</b> | Der Ball hat eine höhere Flugbahn und die Wahrscheinlichkeit, dass er nach der Landung liegen bleibt, ist größer.  |
| <b>Links (Sidespin)</b>  | Der Ball beschreibt eine Kurve von links nach rechts.                                                              |
| <b>Rechts (Sidespin)</b> | Der Ball beschreibt eine Kurve von rechts nach links.                                                              |

## ABSCHLAG

Wenn Sie einen zu frühen Abschlag einstellen (links von der „Perfekter Abschlag“-Markierung auf der Kraftanzeige), ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass Sie einen Slice mit Rechtskurve schlagen. Bei einem zu späten Abschlag (rechts von der „Perfekter Abschlag“-Markierung auf der Kraftanzeige) schlagen Sie vermutlich eher einen Hook und der Ball beschreibt eine Linkskurve. Wenn der Schlagmodus auf „Auto“ eingestellt ist, wird der Abschlag automatisch eingestellt. Im Modus „Einfach“ kommt es viel seltener zu Fehlschlägen, daher ist dieser Modus für Anfänger empfehlenswert.

HINWEIS: Wenn ein Charakter eine hohe Anhänglichkeits-Stufe erreicht, verbessern sich die Abschlagfunktionen und es gibt zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten.

## PUTTEN

Beim Putten auf dem Grün sehen Sie keine „Perfekter Abschlag“-Markierung in der Kraftanzeige. Leiten Sie den Putt einfach mit der -Taste ein und drücken Sie die -Taste erneut, wenn die Markierung auf der Kraftanzeige den Punkt erreicht, an dem das rote Fähnchen angezeigt wird. Das rote Fähnchen gibt die Entfernung zum Loch an, seien Sie daher besonders vorsichtig, wenn Sie kraftvolle Putts schlagen.

Mit Hilfe der Gitter-Anzeige können Sie den Verlauf des Putt-Grüns besser erkennen. Auf dem Gitter sind Bereiche, die höher als der Ball liegen, rot dargestellt; Bereiche auf gleicher Höhe grün und tiefer liegende Bereiche blau. Das Putt-Grün fällt in die Richtung ab, in die sich die weißen Punkte bewegen und je stärker das Gefälle, desto schneller bewegen sich die weißen Punkte.



## DAS PUNKTESYSTEM

Die Punkte werden anhand der in der Runde gezeigten Leistung berechnet. Für gute Schläge wie einen Fairway-Treffer werden Punkte hinzugerechnet. Ländet ein Schlag im Bunker oder ist er sonst wie misslungen, werden Punkte abgezogen. Im Einzelspieler-Modus erreichte Punkte werden aufgezeichnet und im Daten-Menü gespeichert. Im Partie-Modus erzielte Punkte dienen gemäß der Snap-Points-Gewinnregel der Bestimmung des Siegers, wenn mehrere Spieler das gleiche Ergebnis haben.

## DIE PUNKTEKARTE

Mit der SELECT-Taste können Sie nach dem Einlochen oder während einer Runde einen Blick auf die Punktekarte werfen. Sofern es mehrere Punktekarten gibt, können Sie mit  $\leftarrow$  und  $\rightarrow$  zwischen diesen hin- und herwechseln. Die Informationen auf den einzelnen Punktekarten lassen sich mit der  $\Delta$ -Taste aufrufen und mit  $\uparrow$  und  $\downarrow$  kann der Anzeige-Stil verändert werden.

Bei einer numerischen Ergebnisanzeige gibt die höhere Zahl die Gesamtanzahl der Schläge wieder und die kleinere Zahl die Anzahl der Putt-Versuche.

Goldene Zahlen = unter Par

Grüne Zahlen = auf Par

Blaue Zahlen = über Par

Wird das Ergebnis in Symbolen angezeigt, so haben diese folgende Bedeutung:



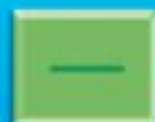
-3 Albatross



-2 Eagle



-1 Birdie



± 0

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 up

Triple-Bogey oder darüber

## VERBESSERUNG IHRES RANGS

Auf dem „Herausforderungs-Modus“-Bildschirm sehen Sie – jeweils in einzelnen Fenstern – die verschiedenen Herausforderungen. Blättern Sie die zur Verfügung stehenden Herausforderungs-Fenster mit ◀ und ▶ durch und sehen Sie sich an, welche Preise es für die jeweilige Herausforderung gibt (in der Fensterecke unten rechts). Achten Sie darauf, wenn Sie einen „Stern“ links unten in manchen Herausforderungs-Fenstern sehen, denn der Sieg bei einer solchen Herausforderung bringt Ihnen nicht nur den angezeigten Preis ein, sondern auch noch einen Rang-Stern. Wie viele Sterne Sie benötigen, um einen höheren Rang zu erreichen, sehen Sie im „Nächster Rang“-Feld in der rechten unteren Ecke des „Herausforderungs-Modus“-Bildschirms.

## AUSWAHL DER AUSTRÜSTUNG

Unterschiedliche Schläger und Bälle haben auch unterschiedliche Eigenschaften. Wenn Sie einen aggressiven Spielstil bevorzugen, sollten Sie sich eine Ausrüstung aussuchen, die die Stärken des Charakters voll ausnutzt. Für ein defensives Spiel wählen Sie am besten eine Ausrüstung, die die Schwächen des Charakters kompensiert. Einige Schläger und Bälle haben die gleichen Eigenschaften wie andere, unterscheiden sich jedoch in der Leistung. Im Einzelspieler-Modus sollten Sie die Ausrüstung mit der besseren Leistung wählen.



## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



### MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



### GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



### MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

## MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

El espacio libre necesario para guardar los datos de EVERYBODY'S GOLF variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ que insertes. Aquí puedes ver la cantidad mínima de espacio libre necesaria para las diferentes capacidades de Memory Stick Duo™:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB





NOTA: para interrumpir una ronda y volver al Menú principal, mantén pulsados simultáneamente el botón **L**, el botón **R** y el botón START (inicio). La puntuación de esa ronda no se guardará y tampoco podrás continuarla más adelante.

## LA PANTALLA DE JUEGO



## BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** etc., si no se especifica lo contrario, se refieren a los botones de dirección.

## CÓMO UTILIZAR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para resaltar una opción y después pulsa el botón **X** para confirmarla. Si quieres volver al menú anterior, pulsa el botón **O**.

## CÓMO EMPEZAR

Aparecerá la pantalla de selección de idioma. Pulsa  o  para resaltar una opción y después pulsa el botón  para confirmarla. Si quieres volver al menú anterior, pulsa el botón .

## PANTALLA DE TÍTULO

### NUEVA PARTIDA

Si quieres seleccionar una ronda nueva elige Nueva partida y pulsa el botón  para acceder a la pantalla Crear información.

### CONTINUAR

Si deseas continuar una sesión de golf que habías guardado previamente, antes de empezar a jugar debes insertar un Memory Stick Duo™ que contenga datos de EVERYBODY'S GOLF en la ranura para Memory Stick Duo™.

### PANTALLA CREAR INFORMACIÓN

En esta pantalla verás un teclado. Pulsa el botón  o el botón SELECT para alternar el abecedario en mayúsculas, el abecedario en minúsculas y el panel de números y símbolos. Pulsa , ,  o  para seleccionar una letra, un número o un símbolo del teclado y pulsa el botón  para confirmar tu selección. El carácter seleccionado aparecerá en la parte superior de la pantalla en la barra Información del jugador. Repite el proceso hasta que completes el nombre que quieras en la barra Información del jugador. Pulsa el botón  para eliminar un carácter o pulsa el botón  para borrar todos los caracteres y volver a empezar. Cuando acabes, resalta Aceptar y pulsa el botón  para acceder al menú principal.



# MENÚ PRINCIPAL



## UN JUGADOR

Elige Juego por golpes, Modo Duelo, Entrenamiento o Putt.

## JUEGO POR GOLPES

Juega en solitario en algunos de los campos más difíciles del mundo.

## MODO DUELO

Participa en varios torneos y partidos. Podrás conseguir personajes y complementos nuevos para los trajes.

## ENTRENAMIENTO

Selecciona un campo y un hoyo y practica diferentes técnicas: tee, swing, putt ¡y muchas más! Pulsa el botón SELECT durante una ronda para cambiar la dirección del viento, el tiempo y otros factores. El Modo Entrenamiento es el ideal para novatos y para expertos que deseen perfeccionar su técnica.

## PUTT

Es hora de perfeccionar esos golpes ganadores con el putter en las manos. Sal al green, agarra con fuerza el palo y apunta al hoyo.

## **GOLF WITH EVERYBODY**

NOTA: el interruptor WLAN debe estar en la posición ON encendido mientras juegas en el Modo Golf With Everybody.

El Modo Golf With Everybody es compatible con la función inalámbrica WLAN y permite que ocho jugadores que se encuentren dentro de un radio de diez metros jueguen juntos.

Antes de empezar a jugar, pulsa el botón HOME Menú principal para acceder al menú principal y selecciona el icono Configuración de la barra horizontal. Selecciona Configuración de la red y después configura el Modo Ad hoc en Automático.

Todos los jugadores deberían utilizar el mismo canal. Si después de seleccionar Automático no todos los jugadores pueden establecer la conexión, tendrán que cambiar el canal de conexión: "Canal 1", "Canal 6" o "Canal 11"...

## **CREAR UNA SALA VS**

Si lo deseas, puedes convertirte en el anfitrión de una Sala Vs en la que podrás crear un juego multijugador único y a tu gusto: tú eliges el modo, el campo y las reglas de juego para ocho jugadores. Selecciona Acabar configuración cuando quieras empezar a jugar y, cuando todos los participantes estén listos, empezará el desafío. Al final de una sesión multijugador, todos los golfistas volverán el menú.

## **SELECCIONAR UNA SALA VS**

Selecciona una Sala Vs, echa un vistazo a las reglas del anfitrión y únete al juego. Los jugadores no pueden encontrarse a más de diez metros del anfitrión.

## **FINALIZAR CONEXIÓN**

Para salir de una partida activa, pulsa el botón SELECT y, a continuación, pulsa ◀ o ▶ para ver la tabla de puntuaciones. Selecciona Dejar y luego Sí para confirmar.

NOTA: si un jugador pierde la conexión, quedará descalificado. En el Modo Juego de Partido, en el Modo Putt o en un Torneo en tiempo real, la sesión se interrumpirá si uno de los jugadores abandona.

## **MODO TORNEO**

Un juego de nueve o dieciocho hoyos en el que pueden participar hasta ocho jugadores simultáneamente. Cuando todos los participantes hayan completado un hoyo y antes de pasar al siguiente, aparecerá la clasificación en pantalla.

## **MODO JUEGO DE PARTIDO**

En este modo, dos jugadores se turnan para conseguir la máxima puntuación en cada hoyo. En Juego de Partido se pueden seleccionar tres, seis, nueve o dieciocho hoyos.

## **MODO PUTT**

Compite contra otro jugador y acumula todos los puntos de putt (PP) que puedas en nueve hoyos. Mete la bola en uno de los muchos hoyos que hay en el green para ganar PP. Si metes la bola en un hoyo con un único golpe, los PP se calcularán en función de la distancia que te separaba del hoyo.

## **INFORMACIÓN**

Echa un vistazo a los récords, los resultados y los videos de los mejores golpes.

## **ESTADÍSTICAS**

Echa un vistazo a los progresos del Modo de Un jugador. Pulsa  y  para ver las estadísticas de golpes de cada uno de los seis campos de golf, y accede a la pantalla Lista, la pantalla Total y la pantalla Éxito putts.

## **LISTA**

La pantalla Lista recoge tus progresos y muestra los niveles de lealtad de cada personaje. Si potencias los niveles de lealtad obtendrás beneficios, entre ellos, golpes de Fuerza y la capacidad de efectuar golpes especiales.

## **TOTAL**

La pantalla Total muestra los récords y las estadísticas de cada campo y también tu grado. El más alto es S, seguido, en orden descendente, por A, B, C, D y E.

Pulsa el botón  para ver los récords de tee de salida largo y campo paralelo (si procede). Aquí tienes una lista del significado de los términos que verás en pantalla:



|                             |                                                                                                       |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Mejor punt. (18 H)</b>   | La mejor puntuación total para los hoyos del 1 al 18                                                  |
| <b>Mejor punt. (OUT)</b>    | La mejor puntuación total para los hoyos del 1 al 9                                                   |
| <b>Mejor punt. (IN)</b>     | La mejor puntuación total para los hoyos del 10 al 18                                                 |
| <b>Mejor putt</b>           | La mayor distancia desde la que se ha metido la bola en un hoyo con un putt                           |
| <b>Mejor chip-in</b>        | La mayor distancia desde la que se ha metido la bola en un hoyo con un chip-in                        |
| <b>Mejor golpe inicial</b>  | La mayor distancia alcanzada con un golpe de salida                                                   |
| <b>Golpes calle</b>         | Porcentaje de golpes que se quedaron en la calle (solo los tees de par 4 y par 5)                     |
| <b>2 bajo par</b>           | Porcentaje de golpes en par (golpes a no más de 2 bajo par que cayeron en el green)                   |
| <b>Impacto Perfecto</b>     | Porcentaje de veces que se ha golpeado el centro de la barra de Fuerza, con el Modo Golpe en "Normal" |
| <b>Promedio band. próx.</b> | Distancia media entre la bola y el hoyo en par                                                        |
| <b>Total</b>                | Puntuación general                                                                                    |

## ÉXITO PUTTS

Aquí puedes ver las distancias medias de putt alcanzadas en cada campo y un gráfico que detalla el índice total de éxito de putts para cada una de las distancias restantes.

## HISTORIA

Pulsa el botón  para pasar de la Pág. Historia y la Pág. Medallas para ver los récords actualizados y las medallas conseguidas.

## VIDEO

Pulsa  o  para seleccionar una categoría y pulsa  o  para resaltar un vídeo. Pulsa el botón  para reproducir el vídeo. Pulsa el botón  para proteger el vídeo seleccionado (así evitarás grabar encima). Si quieres eliminar el vídeo seleccionado, pulsa el botón .

Cuando se logra un Albatross, un Eagle o un Chip-in birdie, se grabará un vídeo del golpe de forma automática. Los golpes que no se graban automáticamente (como los golpes de calle), pueden verse pulsando el botón  o el botón  inmediatamente después de golpear la bola. Pulsa el botón  durante la repetición para grabar un vídeo del golpe. ¿Por qué no grabar ese putt extra largo, ese golpe excepcional y otros momentos memorables?

## GUARDAR/CARGAR/BORRAR

Guarda, carga o borra datos de EVERYBODY'S GOLF de un Memory Stick Duo™. Para guardar una partida de EVERYBODY'S GOLF, antes de empezar a jugar debes insertar un Memory Stick Duo™ con al menos 736KB de espacio libre en el sistema PSP™.

## CÓMO JUGAR

### PROCEDIMIENTO BÁSICO PARA EFECTUAR UN GOLPE

- 1 Pulsa  o  para establecer la dirección del golpe. Comprueba la dirección del viento que te indica la flecha azul que verás en la esquina superior derecha de la pantalla.
- 2 Pulsa el botón  y el botón  para seleccionar un palo de golf que verás en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
- 3 Pulsa el botón  para seleccionar el Modo Golpe, que aparecerá reflejado a la derecha de la barra de Fuerza.
- 4 Pulsa el botón  para empezar a balancear el palo. El indicador de Fuerza se moverá de derecha a izquierda y pasará rápidamente del 0% al 100% en la barra de Fuerza.
- 5 Pulsa el botón  para detener el indicador de Fuerza y configurar el nivel de fuerza.
- 6 El indicador de Fuerza descenderá rápidamente hacia el punto 0% de la barra de Fuerza. Pulsa el botón  de nuevo para configurar el impacto. Si quieres lograr un impacto perfecto, pulsa el botón  justo cuando el indicador de Fuerza entre en el indicador de Impacto Perfecto (de color rosa) de la barra de Fuerza.

NOTA: si el Modo Golpe está configurado en Automático, el paso 6 se efectuará de forma automática.



## LECTURA DEL ESTADO DE LA BOLA

La pantalla Estado de la bola muestra el asiento de la bola, es decir, el lugar en el que se encuentra la bola. El número que aparece encima de la bola en la esquina inferior derecha de la pantalla, es el ángulo de inclinación. Si la bola está inclinada hacia delante, el número aparecerá en azul y si está inclinada hacia atrás, el número aparecerá en rojo. La bola se desplazará con mayor facilidad en la dirección hacia la que está inclinada.

La barra horizontal que hay encima de la bola en la esquina inferior derecha de la pantalla, muestra cuánto efecto horizontal puedes aplicar. La barra que hay a la derecha de la bola en la esquina inferior derecha de la pantalla indica cuánto efecto vertical puede aplicarse. Cuanto más larga sea la barra, mayor será el efecto que puedes aplicar.

El número que aparece debajo de la bola en la esquina inferior derecha de la pantalla indica el porcentaje de carry potencial. Por ejemplo: si un palo tiene capacidad para enviar la bola a una distancia de 100 metros y tú golpeas la bola con un 95-100% de fuerza, la bola podría recorrer solo 95 metros o podría alcanzar los 100.

## CAMBIA EL PUNTO DE IMPACTO

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** en el punto de impacto para dirigir la bola hacia arriba, hacia abajo, a la derecha, a la izquierda o en diagonal y darle un poco de efecto. Aquí tienes una lista del efecto que conseguirás cambiando el punto de impacto:

|                                    |                                                                      |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>Arriba (efecto de avance)</b>   | La trayectoria es más baja y es más probable que la bola ruede.      |
| <b>Abajo (efecto de retroceso)</b> | La trayectoria es más alta y es más probable que la bola se detenga. |
| <b>Izquierda (efecto lateral)</b>  | La bola describe una curva de izquierda a derecha.                   |
| <b>Derecha (efecto lateral)</b>    | La bola describe una curva de derecha a izquierda.                   |

## IMPACTO

Si configuras el impacto demasiado pronto (a la izquierda del indicador de Impacto Perfecto de la barra de Fuerza), tienes más probabilidades de provocar un slice: la bola se curvará hacia la derecha. Si configuras el impacto demasiado tarde (a la derecha del indicador de Impacto Perfecto de la barra de Fuerza), tienes más probabilidades de provocar un hook: la bola girará hacia la izquierda. Cuando el Modo Golpe está configurado en Automático,



el impacto se configurará de forma automática. Para reducir el número de golpes fallidos, puedes utilizar el Modo Fácil, sobre todo si eres un principiante.

NOTA: cuando un personaje alcance un alto nivel de fidelidad, las funciones de impacto mejorarán y se aplicará un mayor control.

## PUTTING

Cuando estés en el green, el indicador de Impacto Perfecto de la barra de Fuerza no aparecerá en pantalla. Pulsa el botón  para iniciar el putt y luego vuelve a pulsar el botón  cuando el indicador de la barra de Fuerza se acerque al punto en el que aparece una bandera roja. La bandera roja señala la distancia que hay hasta el hoyo, así que pon mucha atención y cuidado cuando vayas a efectuar un putt con cierta potencia.

Utiliza la cuadrícula para estudiar el relieve del green. La cuadrícula te marca en rojo las áreas que se encuentran a mayor altura que la bola, en verde las que se encuentran al mismo nivel y en azul, las áreas que están a una altura inferior. También hay unos puntos blancos que se mueven en la dirección de la pendiente del green. Cuanto más pronunciada sea la pendiente, más rápido se moverán los puntos.

## EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los puntos se calculan en función de tu actuación a lo largo de la ronda. Se suman puntos por golpes buenos, como los que aterrizan en la calle. Y también se descuentan puntos por golpes malos, como los que aterrizan en un búnker. En el Modo de Un jugador, los puntos que obtengas se registrarán en el menú Información. En el Modo Juego de Partido, los puntos que consigas, tal y como establece la regla de Decisión por Puntos, se utilizan para decidir quién es el ganador en caso de empate.

## TABLA DE PUNTUACIONES

Si quieres ver la tabla de puntuaciones, pulsa el botón SELECT (selección) después de completar un hoyo o durante una ronda. Si hay más de una tabla de puntuaciones, pulsa  o  para pasar de una a otra. En una tabla de puntuaciones individual, pulsa el botón  para cambiar la información que se muestra en pantalla y pulsa  y  para modificar el estilo de presentación.

Cuando la puntuación se presenta en forma numérica, el número más alto indica el número total de golpes y el más pequeño indica el número de intentos de putt.

Números dorados = bajo par

Números verdes = en par

Números azules = sobre par

Cuando la puntuación se presenta por medio de símbolos, estos representan lo siguiente:



-3

Albatross



-2

Eagle



-1

Birdie



± 0

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 arriba

Triple Bogey o más

## CÓMO AUMENTAR DE RANGO

El Modo Duelo muestra diversos desafíos divididos en paneles. Pulsa  y  para desplazarte por los paneles y fíjate en los premios que aparecerán en la esquina inferior derecha de cada panel. En la esquina inferior izquierda de algunos paneles verás una estrella. Esa estrella indica que si consigues una victoria en ese desafío, no solo conseguirás un premio, también conseguirás una estrella de rango. El número de estrellas que necesitas para alcanzar un rango superior aparecerán en la esquina inferior derecha de la pantalla del Modo Duelo, en (Rango siguiente).

## SELECCIONAR EQUIPAMIENTO

Cada bola y cada palo tienen diferentes características. Para un juego más agresivo, selecciona un equipo que potencie al máximo la fuerza de un personaje. Para un juego defensivo, selecciona un equipo que compense las debilidades de cada personaje. Algunos palos y bolas tienen características en común, pero tienen un rendimiento diferente. En el Modo de Un jugador, elige el equipamiento que tenga el mejor rendimiento.



## DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



### AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



### SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



### INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

## MEMORY STICK DUO™

Om de instellingen en voortgang van de game op te slaan, moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ laden, of vanaf een andere Memory Stick Duo™ waarop je eerder spelgegevens hebt opgeslagen.

De minimale hoeveelheid vrije ruimte die nodig is om gegevens van EVERYBODY'S GOLF op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™. De minimale hoeveelheid vrije ruimte die nodig is voor de verschillende capaciteiten van officiële Memory Stick Duo™-producten vind je in het onderstaande overzicht:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB

# STANDAARDBESTURING



analoge joystick

↑/↓-toetsen

←/→-toetsen

X-toets

Δ-toets

□-toets

O-toets

L-toets/R-toets

START-toets

SELECT-toets

Camera bedienen

Camera omhoog/omlaag bewegen (voor een slag)

Raakpunt veranderen (tijdens een slag)

Camera naar achteren bewegen

Camera naar voren bewegen

De slagmodus wijzigen

Een slag maken

Een club selecteren

Camera-instelling wijzigen

Scorekaart weergeven

**OPMERKING:** om een ronde te beëindigen en terug te gaan naar het Main Menu (hoofdmenu), houd je tegelijkertijd de **L**-toets, de **R**-toets en de START-toets ingedrukt. De beëindigde ronde kan niet worden hervat en de score wordt niet opgeslagen.

## HET SPELSCHERM



## RICHTINGSTOETSEN – BEWEGING

In deze handleiding wordt **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. alleen gebruikt om de richting van de richtingstoetsen aan te geven, tenzij anders vermeld.

## MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en druk vervolgens op de **X**-toets om te bevestigen. Om terug te gaan naar het vorige menuscherm, druk je op de **O**-toets.



## AAN DE SLAG

Het taalkeuzeschermbord wordt weergegeven. Druk op  of  om English, Français, Deutsch, Italiano of Español te selecteren en druk op de X-toets om te bevestigen. Het titelscherm verschijnt.

## TITELSCHEM

### NEW GAME (NIEUW SPEL)

Voor een nieuwe ronde kies je "New Game" (nieuw spel) en druk je op de X-toets om naar het scherm "Create Data" (gegevens aanmaken) te gaan.

### CONTINUE (DOORGAAN)

Om terug te gaan naar een eerder opgeslagen golfsessie, moet er voor het begin van het spel een Memory Stick Duo™ met gegevens van EVERYBODY'S GOLF™ zijn geplaatst in de Memory Stick Duo™-aansluiting.

### SCHERM CREATE DATA

#### (GEGEVENS AANMAKEN)

Het virtuele toetsenbord wordt weergegeven. Druk op de -toets of de SELECT-toets om door het alfabet in hoofdletters, het alfabet in kleine letters en de verschillende cijfers en symbolen te bladeren. Druk op , ,  of  om een letter, cijfer of symbool op het virtuele toetsenbord te selecteren en druk op de X-toets om te bevestigen. Het gekozen teken wordt dan weergegeven in de balk "Player Data" (spelersgegevens) boven in het scherm. Herhaal dit proces tot je tevreden bent over de naam in de balk "Player Data" (spelersgegevens). Druk op de -toets om een teken te wissen of druk op de -toets om alle tekens te wissen en opnieuw te beginnen. Markeer ten slotte "OK" en druk op de X-toets om naar het hoofdmenu te gaan.

## MAIN MENU (HOOFDMENU)



## SINGLE PLAYER (ÉÉN SPELER)

Kies uit Stroke Play, Challenge Mode (uitdagingsmodus), Training en Putt Golf.

### STROKE PLAY

Speel solo op enkele van de meest uitdagende golfbanen van de wereld.

### CHALLENGE MODE (UITDAGINGSMODUS)

Neem deel aan verschillende toernooien en wedstrijden en maak kans op alternatieve kledingelementen en personages.

### TRAINING

Selecteer een golfbaan en een hole en oefen met het afslaan, zwaaien, putten en nog veel meer! Druk op de SELECT-toets tijdens een ronde om de windrichting, het weer en andere factoren te veranderen. De trainingsmodus is zeer de moeite waard voor beginnende golfers en voor experts die hun clubtechniek willen perfectioneren.

### PUTT GOLF

Met de putter in de hand is het tijd om die felbegeerde winnende slagen te maken. Ga op de green staan, pak je club stevig vast en richt op de hole.



## **GOLF WITH EVERYBODY (GOLF MET IEDEREEN)**

**OPMERKING:** de WLAN-schakelaar moet aan staan als je de modus Golf With Everybody (golf met iedereen) speelt.

Via draadloze (WLAN-)compatibiliteit ondersteunt de modus Golf With Everybody tussen de twee en acht spelers op een radiale afstand van maximaal tien meter.

Druk voordat je begint te spelen op de HOME-toets om naar het beginmenu te gaan en selecteer het pictogram "Settings" (instellingen) in de horizontale balk. Selecteer "Network Settings" (netwerkinstellingen) en stel de "Ad Hoc Mode" (Ad Hoc-modus) in op "Automatic" (automatisch).

Als de instelling "Automatic" (automatisch) het niet voor alle spelers mogelijk maakt verbinding te maken, moeten alle spelers 'Ch 1', 'Ch 6' of 'Ch 11' selecteren, zodat alle spelers hetzelfde kanaal gebruiken.

## **CREATE VS ROOM (WEDSTRIJDRIJNTE MAKEN)**

Word de host van een uitdagende wedstrijdruimte waarin de door jou gekozen modus, golfbaan en geldende regels samen een uniek multiplayergolfspektakel voor maximaal acht spelers vormen. Kies "Finish settings" (instellingen afsluiten) als je klaar bent om te beginnen met het spel. Als elke deelnemer klaar is, gaat de uitdaging van start. Aan het eind van een multiplayeressie keren alle golfers terug naar het menu "Golf With Everybody" (golf met iedereen).

## **SELECT VS ROOM (WEDSTRIJDRIJNTE KIEZEN)**

Selecteer een bestaande wedstrijdruimte, bekijk de regels die de host heeft opgesteld en neem dan deel aan de golfuitdaging. Elke deelnemer moet zich binnen een straal van 10 meter om de host bevinden.

## **TERMINATE CONNECTION (VERBINDING VERBREKEN)**

TOm een actief spel te verlaten, druk je eerst op de SELECT-toets en vervolgens op  of  om de scorekaart weer te geven. Selecteer "Leave" (weggaan) en selecteer dan "Yes" (ja) om het te bevestigen.

**OPMERKING:** als de verbinding van een speler wordt verbroken, wordt deze speler gediskwalificeerd van de sessie. In de modus Match Play, de modus Putt Golf of een real-time toernooi wordt de lopende sessie beëindigd als een van de spelers de sessie verlaat.



## TOURNOOIMODUS

Maximaal acht spelers nemen tegelijkertijd deel over negen of achttien holes. Als alle deelnemers de bal in de hole hebben, wordt de huidige ranglijst weergegeven voordat wordt verdergegaan naar de volgende hole.

## MODUS MATCH PLAY

Maximaal twee spelers spelen om de beurt in een-op-eensessies waarin wordt gestreden om het hoogste aantal punten voor elke hole. In de modus Match Play kunnen drie, zes, negen of achttien holes worden geselecteerd.

## MODUS PUTT GOLF

Strijd één tegen één om putpunten (PP) over negen holes. Sla de bal in een van de diverse holes op de green om PP's te scoren. Als je de bal met één slag in de hole slaat, worden de PP's berekend op basis van de afstand tot de hole.

## GEGEVENS

Bekijk de huidige overzichten, resultaten en video-opnamen van superslagen.

## STATISTIEKEN

Bekijk de algemene voortgang voor de modus voor één speler. Druk op  en  om slagstatistieken voor elk van de zes golfbanen te bekijken en naar de schermen List (overzicht), Total (totaal) en Successful Putts (succesvolle puts) te gaan.

## LIST (OVERZICHT)

In het scherm List vind je een overzicht van de voortgangsinformatie en de loyaliteitsniveaus van elk personage. Als je een loyaliteitsniveau omhoog gaat, krijg je voordelen zoals extra krachtige slagen en het vermogen speciale slagen te maken.

## TOTAL (TOTAAL)

In het scherm Total staan de cijfers en statistieken voor elke baan en je totale cijfer. De hoogste beoordeling is S, in aflopende volgorde gevolgd door A, B, C, D en E.

Druk op de -toets om de gegevens voor lange slagen en spiegelbanen (indien van toepassing) weer te geven. De betekenis van de onderdelen vind je in het onderstaande overzicht:

|                          |                                                                                                                |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Best Score (18 H)</b> | Beste totale score voor de holes 1 t/m 18                                                                      |
| <b>Best Score (OUT)</b>  | Beste totale score voor de holes 1 t/m 9                                                                       |
| <b>Best Score (IN)</b>   | Beste totale score voor de holes 10 t/m 18                                                                     |
| <b>Best Putt</b>         | Langste afstand waarover een bal in een hole is geput                                                          |
| <b>Best Chip In</b>      | Langste afstand waarover een bal met een boogbal in een hole is geslagen                                       |
| <b>Best Drive</b>        | Langste afstand die is bereikt met een lange slag                                                              |
| <b>Fairway Hits</b>      | Percentage slagen dat is gestopt op de fairway (alleen lange slagen par 4 en par 5)                            |
| <b>Par Pace</b>          | Percentage slagen op par (slagen van maximaal 2 onder par, die op de green zijn geland)                        |
| <b>Perfect Impact</b>    | Percentage keren dat het exacte middelpunt van de Krachtbalk is geraakt, met de slagmodus ingesteld op normaal |
| <b>Near Pin Average</b>  | Gemiddelde afstand tussen bal en hole op par                                                                   |
| <b>Total</b>             | Totale beoordeling                                                                                             |

## SUCCESSFUL PUTTS (SUCCESVOLLE PUTS)

Bekijk de gemiddelde cijfers voor de putafstand voor elke baan en een grafiek met daarin het succespercentage voor puts voor elke resterende afstand.

## HISTORY (GESCHIEDENIS)

Druk op de -toets om te schakelen tussen de History Page (geschiedenispagina) en de Medals Page (medaillepagina) om de laatste cijfers en uitgereikte medailles te bekijken.

## VIDEO

Druk op  of  om een categorie te selecteren en druk op  of  om een video te markeren. Druk op de -toets om de video af te spelen. Druk op de -toets om ervoor te zorgen dat de geselecteerde video niet kan worden overschreven. Je kunt ook op de -toets drukken om de geselecteerde video te wissen.



Als er een albatross (albatros), een eagle of een chip in birdie wordt geslagen, wordt er automatisch een video van de slag opgenomen. Slagen die niet automatisch worden gefilmd, zoals fairway drives, kunnen worden herhaald door direct nadat de bal is geraakt op de -toets of de -toets te drukken. Druk op de -toets tijdens de herhaling om handmatig een video van de slag te filmen. Dus waarom film je die megalange put, die uitzonderlijke slag en al die andere hoogtepunten ook niet?

## **SAVE/LOAD/DELETE (OPSLAAN/LADEN/VERWIJDEREN)**

Gegevens van EVERYBODY'S GOLF opslaan naar, laden van of verwijderen van een Memory Stick Duo™. Om een sessie van EVERYBODY'S GOLF op te slaan, moet er voor het begin van het spel een Memory Stick Duo™ met ten minste 736KB vrije ruimte in het PSP™-systeem zijn geplaatst.

## **HET SPEL SPELEN**

### **BASISLAGPROCEDURE**

- 1 Druk op  of  om de richting van de slag in te stellen. Zorg ervoor dat je rekening houdt met de windrichting, die wordt aangegeven door de blauwe pijl in de rechterbovenhoek van het scherm.
- 2 Druk op de  en -toets om een golfclub te selecteren, zoals weergegeven in de rechterbenedenhoek van het scherm.
- 3 Druk op de -toets om de slagmodus te selecteren, zoals weergegeven rechts van de Krachtbalk.
- 4 Druk op de -toets om met de golfclub te zwaaien. De krachtindicatie verschuift van rechts naar links en neemt snel toe van 0% tot de 100%-aanduiding op de Krachtbalk.
- 5 Druk op de -toets om de krachtindicatie te stoppen en het krachtniveau te bepalen.
- 6 De krachtindicatie loopt snel terug tot het 0%-punt van de Krachtbalk. Druk nogmaals op de -toets om het raakpunt in te stellen. Voor een perfect raakpunt druk je op de -toets, precies op het moment dat de krachtindicatie de roze markering voor het ideale raakpunt op de Krachtbalk ingaat.

**OPMERKING:** als de slagmodus is ingesteld op "Auto", wordt stap 6 automatisch uitgevoerd.



## DE BALCONDITIE AFLEZEN

De balconditie geeft de status weer van de plaats waar de bal momenteel ligt. Het getal dat wordt weergegeven boven de bal in de rechterbenedenhoek van het scherm is de hellingshoek. Als de bal naar voren helt, is het getal blauw en als de bal naar achteren helt, is het getal rood. De bal zal zich gemakkelijker verplaatsen in de richting waarin hij al helt.

De horizontale balk boven de bal in de rechterbenedenhoek van het scherm geeft aan hoeveel horizontale spin er kan worden toegepast. De balk rechts van de bal in de rechterbenedenhoek van het scherm geeft aan hoeveel verticale spin er kan worden toegepast. Hoe langer de balk, hoe sterker de spin die kan worden toegepast.

Het cijfer onder de bal in de rechterbenedenhoek van het scherm geeft aan welk percentage de daadwerkelijke vliegbaan zou zijn. Als een club de bal bijvoorbeeld 100 meter weg kan slaan en je slaat de bal met tussen de 95 en 100% van de volledige kracht, kan hij slechts 95 meter gaan, maar hij kan ook 100 meter verder komen.

## HET RAAKPUNT VERANDEREN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** op het moment dat je de bal raakt om de bal omhoog, omlaag, naar links, naar rechts of diagonaal te slaan en om hem wat spin te geven. Het effect van het veranderen van het raakpunt is als volgt:

|                          |                                                               |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Omhoog (topspin)</b>  | De baan is lager en de kans dat de bal gaat rollen is groter. |
| <b>Omlaag (backspin)</b> | De baan is hoger en de kans dat de bal stopt is groter.       |
| <b>Links (sidespin)</b>  | De bal buigt af van links naar rechts.                        |
| <b>Rechts (sidespin)</b> | De bal buigt af van rechts naar links.                        |

## RAAKMOMENT

Als je het raakmoment te vroeg instelt (links van de markering voor het ideale raakpunt op de Krachtbalk), heb je meer kans om een slice te slaan, die zal afbuigen naar rechts. Als je het raakmoment te laat instelt (rechts van de markering voor het ideale raakpunt op de Krachtbalk), heb je meer kans om een hook te slaan, die zal afbuigen naar links. Als de slagmodus is ingesteld op 'Auto', wordt het raakmoment automatisch ingesteld. Het gebruik van de gemakkelijke modus verkleint het aantal gemiste slagen aanzienlijk, dus dit is aanbevolen voor beginners.

**OPMERKING:** als een personage een hoog loyaliteitsniveau bereikt, worden de raakfuncties verhoogd en komen er extra besturingen beschikbaar.

## PUTTEN

Tijdens het putten op de green wordt de markering voor het ideale raakpunt niet weergegeven op de Krachtbalk. Druk op de ○-toets om te beginnen met de put en druk nogmaals op de ○-toets als de krachtindicatie het punt op de Krachtbalk nadert waarboven de rode vlag wordt weergegeven. De rode vlag geeft de afstand tot de hole aan, dus wees erg voorzichtig als je putslagen onder druk maakt.

Gebruik de rasterweergave om de glooiing van de putting green af te lezen. In het raster worden gebieden die hoger zijn dan waar de bal nu ligt rood weergegeven, gebieden die op dezelfde hoogte liggen zijn groen en lager gelegen gebieden hebben een blauwe kleur. De putting green glooit in de richting waarin de witte stippen bewegen en op een steilere helling beweegt de witte stip sneller.

## HET PUNTENSTELSEL

De punten worden berekend op basis van de prestaties per ronde. Er worden punten toegevoegd voor goede slagen, zoals een landing op een fairway. Er worden punten afgetrokken voor slagen die in een bunker terechtkomen en voor andere slechte slagen. Punten die worden gescoord in de modus voor één speler worden opgeslagen in het menu Data (gegevens). Punten die worden gescoord in de modus Match Play worden volgens de regel Snap Points Win gebruikt om te bepalen wie er heeft gewonnen als beide spelers dezelfde score behalen.

## DE SCOREKAART

Druk op de SELECT-toets nadat je de bal in de hole hebt geslagen of midden in een ronde om de scorekaart weer te geven. Als er meer dan één scorekaart is, druk je op ← of → om te wisselen tussen de kaarten. Druk op de scorekaart van een persoon op de △-toets om door de weergegeven informatie te bladeren en druk op ↑ en ↓ om van weergavestijl te wisselen.

Als de score numeriek wordt weergegeven, staat het hogere getal voor het totale aantal slagen en het lagere getal voor het aantal putpogingen.

Gouden getallen = onder par

Groene getallen = op par

Blauwe getallen = boven par

Als de score wordt weergegeven met behulp van symbolen, is de betekenis van de symbolen als volgt:



-3

Albatross



-2

Eagle



-1

Birdie



$\pm 0$

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 enz

Triple Bogey of meer



## OPKLIMMEN IN RANG

In het scherm Challenge Mode (uitdagingsmodus) vind je verschillende uitdagingen, ingedeeld in vensters. Druk op ← en → om door de beschikbare uitdagingsvensters te scrollen en let op de uitgelopen prijzen die in de rechterbenedenhoek van elk uitdagingsvenster worden weergegeven. Zoek ook naar een ster die wordt weergegeven in de linkerbenedenhoek van sommige uitdagingsvensters, want een overwinning in deze specifieke uitdagingen levert je niet alleen de prijs op, maar ook een rangster. Het aantal sterren dat nodig is om op te klimmen naar een hogere rang is weergegeven in het vak "next rank" (volgende rang) in de rechterbenedenhoek van het scherm Challenge Mode.

## DE UITRUSTING SELECTEREN

Verschillende clubs en ballen hebben verschillende kenmerken. Om agressief te spelen, selecteer je een uitrusting waarmee het personage zijn of haar kracht volledig kan benutten. Om defensief te spelen, selecteer je een uitrusting die de zwakke plekken van een personage compenseert. Sommige clubs en ballen hebben dezelfde kenmerken als andere, maar verschillen op het gebied van prestatie. In de modus voor één speler kun je het beste de uitrusting met de beste prestaties kiezen.

## CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN - rede local sem fios).



### MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



### PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



### MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

## MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados do jogo guardados anteriormente.

A quantidade mínima de espaço livre necessária para guardar os dados do EVERYBODY'S GOLF varia, dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ introduzido. A quantidade mínima de espaço livre necessária nos produtos Memory Stick Duo™ oficiais de diferentes capacidades está indicada abaixo:

32MB – 128MB = 688KB

256MB – 2GB = 736KB

# COMANDOS PREDEFINIDOS



manipulo analógico

Botão  $\uparrow/\downarrow$

Botão  $\leftarrow/\rightarrow$

Botão  $\times$

Botão  $\Delta$

Botão  $\square$

Botão  $\bigcirc$

Botão L / Botão R

Botão START

Botão SELECT

Operar a câmara

Mover a câmara para cima/para baixo  
(antes de jogar uma bola)

Mudar o ponto de impacto  
(quando se joga uma bola)

Mover a câmara para trás

Mover a câmara para a frente

Alternar o modo de jogar a bola

Jogar uma bola

Seleccionar um taco

Alternar a câmara

Apresentar o quadro de pontuações



NOTA: para terminar uma ronda e voltar ao Main Menu (Menu Principal), carrega sem soltar o botão **L**, o botão **R** e o botão START em simultâneo. A ronda terminada não poderá ser retomada e a pontuação não será guardada.

## OS ECRÃS DE JOGOS

Pontuação actual e número de jogadas

Número do buraco

Personagem

Distância até à bandeira

Taco

Barra de força

Direcção e velocidade do vento

Barra de rotação horizontal

Ângulo de inclinação

Barra de rotação vertical

Percentagem de lançamentos

Marcador de impacto perfeito



## BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. são utilizados para indicar apenas os botões de direcção, a não ser que seja indicado o contrário.

## UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Carrega em **↑**, **↓**, **←** ou **→** para realçar uma opção. Então, carrega no botão **X** para confirmar. Para regressar ao ecrã do menu anterior, carrega no botão **O**.

## INICIAR

É apresentado o ecrã de selecção de idioma. Carrega em  ou  para realçar English, Français, Deutsch, Italiano ou Español e carrega no botão  para confirmar. É apresentado o ecrã de título.

## ECRÃ DE TÍTULO

### NEW GAME (Novo jogo)

Para um novo campo de golfe, escolhe "New Game" ('Novo jogo') e carrega no botão  para aceder ao ecrã "Create Data" ('Criar dados').

### CONTINUE (CONTINUAR)

Para voltar a uma sessão de golfe previamente guardada, tens de ter introduzido um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ contendo os dados do EVERYBODY'S GOLF, antes de começares a jogar.

### ECRÃ CREATE DATA (CRIAR DADOS)

É apresentado o teclado visual no ecrã. Carrega no botão  ou no botão SELECT para alternar entre o alfabeto em letras maiúsculas, o alfabeto em letras minúsculas e um ecrã de números e símbolos. Carrega em , ,  ou  para escolher uma letra, um número ou um símbolo no teclado virtual e carrega no botão  para confirmar. A personagem escolhida é então apresentada na barra "Player Data" ('Dados do Jogador') na parte superior do ecrã. Repete este processo até ficares satisfeito com o nome na barra "Player Data" ('Dados do Jogador'). Carrega no botão  para eliminares uma personagem ou carrega no botão  para eliminares todas as personagens e começares de novo. Finalmente, realça "OK" e carrega no botão  para acederes ao menu principal.

## MAIN MENU (Menu Principal)



## SINGLE PLAYER (UM JOGADOR)

Escolhe entre Stroke Play (Stroke), Challenge Mode (Modo de desafio), Training (Treino) ou Putt Golf (Jogar com o putter).

### STROKE PLAY (STROKE)

Joga sozinho em alguns dos campos de golfe mais desafiantes do mundo.

### CHALLENGE MODE (MODO DE DESAFIO)

Toma parte em vários torneios e jogos, com hipótese de adquirires elementos e personagens personalizadas alternativas.

### TRAINING (TREINO)

Selecciona um campo e um buraco e, em seguida, pratica atirares a bola no tee, fazer o movimento de rotação (swing), jogares com o putter e muito mais! Carrega no botão SELECT durante uma ronda para mudares a direcção do vento, as condições climáticas e outros factores. Recomendamos o modo de treino para os 'golfistas' sem experiência e para os 'golfistas' experientes que querem aperfeiçoar as suas técnicas com os tacos.

### PUTT GOLF (Jogar com o putter)

Com o putter na mão, é hora de provares o teu valor contra os strokes vencedores pressurizados. Fica no green, agarra bem o putter e aponta ao buraco.



## **GOLF WITH EVERYBODY (GOLFE COM TODA A GENTE)**

NOTA: o interruptor WLAN tem que estar na posição ON (ligado) enquanto estiveres a jogar o jogo em modo Golf With Everybody (Golfe com toda a gente).

Através da compatibilidade Wireless (WLAN), o modo Golf With Everybody (Golfe com toda a gente) suporta entre 2 e 8 jogadores a uma distância radial de um máximo de 10 metros.

Antes de começares a jogar, carrega no botão HOME para acederes ao menu inicial, e selecciona o ícone "Settings" ('Definições') na barra horizontal. Selecciona "Network Settings" ('Definições de rede') e, em seguida, define o "Ad Hoc Mode" ('Modo Ad Hoc') para "Automatic" ('Automático').

Se a definição "Automatic" ('Automático') não permitir que todos os jogadores estabeleçam uma ligação, todos os jogadores devem seleccionar "Ch 1" ('Canal 1'), "Ch 6" ('Canal 6') ou "Ch 11" ('Canal 11'), para que todos os utilizadores estejam a usar o mesmo canal.

## **CREATE VS ROOM (CRIAR SALA VS)**

Torna-te o anfitrião de uma desafiante Sala Vs, onde a tua escolha do modo, campo e regras aplicáveis irá personalizar uma composição de golfe multijogadores única para um máximo de oito jogadores. Escolhe "Finish settings" ('Concluir definições') quando estiveres pronto para começar a jogar e, quando todos os jogadores participantes estiverem prontos, o desafio começa. No final de uma sessão de multijogadores, todos os 'golfistas' voltam ao menu "Golf With Everybody" (Golfe com toda a gente).

## **SELECT VS ROOM (SELECIONAR SALA VS)**

Selecciona uma Sala Vs já existente, verifica as regras e regulamentos do anfitrião e, em seguida, junta-te ao desafio de golfe. Cada participante tem de estar a um máximo de 10 metros do anfitrião.

## **TERMINATE CONNECTION (TERMINAR A LIGAÇÃO)**

Para sair de um jogo activo, carrega no botão SELECT e, em seguida, carrega em ← ou → para veres o quadro de pontuações. Selecciona "Leave" ('Sair') e, em seguida, selecciona "Yes" ('Sim') para confirmar.

NOTA: se um jogador perder a ligação, será desqualificado da sessão. Em modo Match Play (Jogar uma partida), modo de Putt Golf (Jogar com o putter) ou em Real-Time Tournament (Torneio em tempo real), a sessão actual será terminada se um dos jogadores deixar a sessão.

## **MODO DE TORNEIO**

Neste modo, participam um máximo de oito jogadores em simultâneo em nove ou dezoito buracos. Quando todos os jogadores participantes terminam um buraco, são apresentadas as pontuações actuais, antes de passar em para o buraco seguinte.

## **MODO DE JOGAR UMA PARTIDA**

Um máximo de dois jogadores tomam a vez, em sessões frente a frente, competindo para ganhar tantos pontos quanto possível em cada buraco. Podes seleccionar três, seis, nove ou dezoito buracos em modo de jogar uma partida.

## **MODO DE JOGAR COM O PUTT**

Compete um contra outro para ganharem pontos com o putter (PP) em nove buracos. Acerta dentro de um de vários buracos no green para marcares e ganhares pontos PP. Atira a bola para o buraco com uma só tacada e os PP serão calculados com base na distância até ao buraco.

## **DADOS**

Vê os registos, os resultados e as gravações de video actuais das super-tacadas.

## **ESTATÍSTICAS**

Vê os registos gerais do progresso em modo de jogador individual. Carrega em  e  para ver as estatísticas das tacadas para cada um dos seis campos de golfe, e acede ao ecrã List (Lista), ao ecrã Total e ao ecrã Successful Putts (Jogadas com o putter bem sucedidas).

## **LIST (LISTA)**

O ecrã List (Lista) resume as informações do progresso e apresenta os níveis de lealdade de cada personagem. Sobe um nível de lealdade para ganhares benefícios, incluindo jogadas com força suplementar e a possibilidade de fazer jogadas especiais.

## **TOTAL**

O ecrã Total apresenta os recordes e as estatísticas de cada campo, e apresenta a tua classe geral. A classificação mais elevada é S, seguida, em ordem descendente, por A, B, C, D e E. Carrega no botão  para ver o long tee e espelhar os recordes do campo (quando se aplicar). Os significados dos itens estão indicados abaixo:



|                                |                                                                                                                              |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Melhor pontuação (18 B)</b> | Melhor pontuação total para os buracos 1 a 18                                                                                |
| <b>Melhor pontuação (OUT)</b>  | Melhor pontuação total para os buracos 1 a 9                                                                                 |
| <b>Melhor pontuação (IN)</b>   | Melhor pontuação total para os buracos 10 a 18                                                                               |
| <b>Melhor Putt</b>             | Distância mais longa a partir da qual uma bola foi atirada e entrou num buraco                                               |
| <b>Melhor Chip In</b>          | Distância mais longa a partir da qual uma bola foi tocada e entrou num buraco                                                |
| <b>Melhor Drive</b>            | Distância mais longa conseguida com uma tacada no tee (ponto de partida)                                                     |
| <b>Bolas no Fairway</b>        | Percentagem de tacadas que pararam no fairway (apenas para tacadas no tee de par 4 e par 5)                                  |
| <b>Ritmo do par</b>            | Percentagem de tacadas dentro do par (jogadas não superiores a 2 abaixo do par e que acertaram no green)                     |
| <b>Impacto perfeito</b>        | Percentagem de vezes em que se acertou no centro exacto da Barra de força, com o modo de jogar a bola definido para "Normal" |
| <b>Média próximo do pino</b>   | Distância média entre a bola e o buraco quando se está dentro do par                                                         |
| <b>Total</b>                   | Classificação geral                                                                                                          |

## **SUCCESSFUL PUTTS (JOGADAS BEM SUCEDIDAS COM O PUTTER)**

Vê os números da distância média do putt obtidos para cada campo e um gráfico detalhando a taxa de sucesso do putt agregada a cada distância restante.

## **HISTORY (HISTÓRICO)**

Carrega no botão  para alternar entre a History Page (Página de histórico) e a Medals Page (Página de medalhas) para veres os registos actualizados e as medalhas conseguidas.



## VÍDEO

Carrega em  ou  para seleccionares uma categoria e carrega em  ou  para realçares um vídeo. Carrega no botão  para reproduzires o vídeo. Carrega no botão  para protegeres o vídeo actualmente seleccionado contra sobreposição. Em alternativa, carrega no botão  para eliminares o vídeo seleccionado.

Quando são executadas jogadas como albatross, eagle ou chip in birdie, é automaticamente gravado um filme da jogada. Podes reproduzir as jogadas que não são filmadas automaticamente, tais como as fairway drives, carregando no botão  ou no botão  imediatamente a seguir a tocares na bola de golfe. Carrega no botão  durante a reprodução para filmares manualmente um vídeo da jogada. Porque não filmar aqueles putts mega-longos, aquelas jogadas excepcionais e outros momentos realmente memoráveis?

## SAVE/LOAD/DELETE (GUARDAR/CARREGAR/ELIMINAR)

Guarda, carrega ou elimina dados do EVERYBODY'S GOLF de e para o Memory Stick Duo™. Para guardar uma sessão do EVERYBODY'S GOLF, tens de introduzir no sistema PSP™ um Memory Stick Duo™ com, pelo menos, 736KB de espaço livre, antes de começares a jogar.

## JOGAR O JOGO

### PROCEDIMENTO DE TACADA BASE

- 1 Carrega em  ou  para definires a direcção da tacada. Certifica-te de que vês a direcção do vento, tal como indicado pela seta azul no canto superior direito do ecrã.
- 2 Carrega nos botões  e  para seleccionares um taco de golfe, tal como apresentado no canto inferior esquerdo do ecrã.
- 3 Carrega no botão  para seleccionares o modo de jogar a bola, tal como apresentado à direita da Barra de força.
- 4 Carrega no botão  para começares a fazer o movimento de rotação (swing) com o taco de golfe. O Marcador de força move-se da direita para a esquerda, aumentando rapidamente da marca dos 0% em direcção à dos 100% na Barra de força.
- 5 Carrega no botão  para parar o Marcador de força e definir o nível de força.

6. O Marcador de força volta então para trás, em direcção aos 0% da Barra de força. Carrega no botão  novamente para definir o impacto. Para um impacto perfeito, carrega no botão  assim que o Marcador de força entrar na zona cor-de-rosa da Barra de força, correspondente ao Marcador do impacto perfeito.

NOTA: Se o Modo de jogar a bola estiver definido para "Auto" ("Automático"), o passo 6 será efectuado automaticamente.

## LER AS CONDIÇÕES DA BOLA

As condições da bola apresentam o estado do lie – local onde a bola se encontra. O número apresentado por cima da bola no canto inferior direito do ecrã é o seu ângulo de inclinação. Se a bola estiver a inclinar-se para a frente, o número ficará azul e se a bola estiver a inclinar-se para trás, o número ficará vermelho. A bola viaja mais facilmente na direcção em que já está inclinada.

A barra horizontal por cima da bola, no canto inferior direito do ecrã, mostra a quantidade de rotação horizontal que pode ser aplicada. A barra à direita da bola, no canto inferior direito do ecrã, mostra a quantidade de rotação vertical que pode ser aplicada. Quanto mais longa for a barra, mais forte é a rotação que pode ser aplicada.

O número por baixo da bola no canto inferior direito do ecrã indica a percentagem que a escala teria, por exemplo, se um taco tiver a capacidade de fazer a bola avançar 100 jardas e se o jogador der entre 95 a 100% da força total, a bola pode avançar apenas 95 jardas ou pode avançar 100 jardas.

## MUDAR O PONTO DE IMPACTO

Carrega em , ,  ou  no ponto de impacto, para dirigires a bola para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita ou na diagonal, e para lhe dares alguma rotação. O efeito de mudar o ponto de impacto é o seguinte:

- |                                   |                                                               |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Cima (rotação para cima)</b>   | A trajectória é mais baixa e é mais provável que a bola role. |
| <b>Baixo (rotação para trás)</b>  | A trajectória é mais alta e é mais provável que a bola pare.  |
| <b>Esquerda (rotação lateral)</b> | A bola faz uma curva da esquerda para a direita.              |
| <b>Direita (rotação lateral)</b>  | A bola faz uma curva da direita para a esquerda.              |



## IMPACTO

Se definires o impacto demasiado cedo (à esquerda do Marcador de impacto perfeito na Barra de força), é provável fazeres um slice, que irá curvar para a direita. Se definires o impacto demasiado tarde (à direita do Marcador de impacto perfeito na Barra de força), é provável fazeres um hook, que irá curvar para a esquerda. Se o Modo de jogar a bola estiver definido para "Auto" (Automático), o impacto é definido automaticamente. Se utilizares o modo Fácil, reduces drasticamente o número de tacadas falhadas, por isso este modo é recomendado para os principiantes.

NOTA: Quando uma personagem atinge um nível de ligação elevado, as funções do impacto serão aumentadas e passarão a aplicar-se controlos suplementares.

## PUTTING

Quando se joga com o putter no green, o Marcador de impacto perfeito na Barra de força não é apresentado. Carrega no botão  para inicializar o putt e carrega no botão  novamente quando o Marcador da barra de força se aproximar do ponto da Barra de força em que a bandeira vermelha é apresentada por cima dele. A bandeira vermelha significa a distância até ao buraco, por isso, tem muito cuidado quando jogares tacadas pressurizadas com o putting.

Utiliza o Ecrã em grelha para leres o papel do putting green. Na grelha, as áreas mais elevadas do que o ponto onde a bola se encontra são apresentadas a vermelho. As áreas que estão à mesma altitude, são apresentadas a verde e as áreas mais baixas são apresentadas a azul. O putting green está inclinado na direcção em que os pontos brancos se deslocam, e num declive inclinado, os pontos brancos deslocam-se mais depressa.

## O SISTEMA DE PONTOS

Os pontos são calculados de acordo com o desempenho durante o jogo. Os pontos são dados por boas tacadas, tais como aterrar num fairway. Os pontos são retirados para as tacadas que aterram num obstáculo e para outras tacadas piores. Os pontos ganhos em modo de Jogador individual serão gravados e memorizados no menu Data (Dados). Os pontos ganhos em modo Match Play (Jogar uma partida), de acordo com a regra Ganhar pontos fáceis, são utilizados para decidir quem é o vencedor quando os jogadores estão empatados com a mesma pontuação.



## O QUADRO DE PONTUAÇÕES

Carrega no botão SELECT depois de acabares um buraco, ou no meio de uma ronda para veres o Quadro de pontuações. Se houver mais de um Quadro de pontuações, carrega em ← ou → para trocares entre os dois. Num Quadro de pontuações individual, carrega no botão Δ para alternares entre as informações apresentadas, e carrega em ↑ ou ↓ para alternares entre o estilo de apresentação.

Quando a pontuação é apresentada numericamente, o número maior indica o número total de tacadas e o número mais pequeno indica o número de tentativas de colocação da bola no buraco com o putter.

Números dourados = abaixo do par

Números verdes = dentro do par

Números azuis = acima do par

Quando a pontuação é apresentada com símbolos, o significado dos símbolos é o seguinte:



-3

Albatross



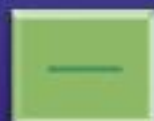
-2

Eagle



-1

Birdie



± 0

Par



+1

Bogey



+2

Double Bogey



+3 acima

Bogey triplo ou superior

## ACTUALIZAR A POSIÇÃO

O ecrã Modo de desafio apresenta vários desafios divididos em painéis. Carrega em ← e → para percorreres os painéis de desafios disponíveis e nota os prémios a oferecer, prémios esses que são apresentados no canto inferior direito de cada painel de desafios. Procura uma "estrela" que será apresentada no canto inferior esquerdo de alguns painéis de desafios, uma vez que as vitórias nestes desafios específicos garantem não só o prémio, mas também uma estrela de nível. O número de estrelas necessário para passar para um nível mais elevado será apresentado na caixa "next rank" ('nível seguinte'), no canto inferior direito do ecrã Modo de desafio.

## SELECÇÃO DE EQUIPAMENTO

Os diferentes tacos e bolas têm características diferentes. Para jogares de forma agressiva, selecciona o equipamento que exercita a força de uma personagem ao máximo. Para jogares de forma defensiva, selecciona o equipamento que compensa a fraqueza de uma personagem. Alguns tacos e bolas partilham as mesmas características de outros, mas diferem em termos de desempenho. Em modo de Jogador individual, escolhe o equipamento que tem o melhor desempenho.

## БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



### ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



### СОВМЕСТИМАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



### ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

## КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Для загрузки игровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую такие данные.

Минимально необходимый объем свободного пространства для карт разной емкости указан ниже:

32 МБ – 128 МБ = 688 КБ

256 МБ – 2 ГБ = 736 КБ



# КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ



Мини-джойстик

Кнопка  $\uparrow/\downarrow$

Кнопка  $\leftarrow/\rightarrow$

Кнопка  $\times$

Кнопка  $\Delta$

Кнопка  $\square$

Кнопка  $\bigcirc$

Кнопка L / Кнопка R

Кнопка START

Кнопка SELECT

Перемещение камеры

Перемещение камеры вверх/вниз  
(перед ударом)

Перемещение точки приложения удара

Выбор вида удара

Перемещение камеры вперед

Перемещение камеры назад

Удар

Выбор клюшки

Смена ракурса

Счет

**ПРИМЕЧАНИЕ:** чтобы прекратить игру и вызвать главное меню (Main Menu), одновременно нажмите и удерживайте кнопки **L**, **R** и **START**. Продолжить прерванный раунд будет невозможно, а его результаты не сохранятся.

## ОСНОВНОЙ ЭКРАН ИГРЫ



## КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ

Символами **↑**, **↓**, **←**, **→** и т.п. в настоящем руководстве обозначаются только кнопки направлений (если не указано иное).

## УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ

Для выбора пункта меню используйте кнопки **↑**, **↓**, **←** и **→**. Для подтверждения выбора нажмите кнопку **X**, для возврата к предыдущему меню – кнопку **O**.

## НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска игры следует выбрать язык сообщений. Для этого используйте кнопки **←** или **→**, а затем нажмите кнопку **X**. Вы можете выбрать любой из следующих языков: английский, французский, немецкий, итальянский или испанский. После этого вы увидите вступительный экран.

## ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН

### NEW GAME – НОВАЯ ИГРА

Чтобы начать новую игру, выберите пункт меню New Game, а затем нажмите кнопку **X**. Перед вами появится экран создания учетной записи (Create Data).

### CONTINUE – СОХРАНЕННАЯ ИГРА

Если в гнезде Memory Stick Duo™ находится одноименная карта с необходимыми данными, вы можете загрузить сохраненную игру.

### CREATE DATA – НОВАЯ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

Введите название записи с помощью экранной клавиатуры. Для переключения регистра, а также смены буквенной и цифровой раскладок служат кнопки **Δ** и **SELECT**. Для выбора символов используйте кнопки **↑**, **↓**, **←** и **→**, для подтверждения выбора нажмите **X**. Введенные символы появляются в верхней части экрана, рядом с надписью Player Data. Чтобы удалить один символ, нажмите кнопку **○**, чтобы удалить всю строку, нажмите **□**. Завершив ввод, выберите пункт **OK** и нажмите **X**. На экране появится главное меню.



## MAIN MENU – ГЛАВНОЕ МЕНЮ



## SINGLE PLAYER – ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Выберите один из следующих режимов: игра на счет (Stroke Play), карьера (Challenge Mode), тренировка (Training) или отработка паттов (Putt Golf).

### STROKE PLAY – ИГРА НА СЧЕТ

Сыграйте на лучших в мире площадках для гольфа!

### CHALLENGE MODE – КАРЬЕРА

Участвуйте в турнирах и соревнованиях, чтобы найти новых персонажей и выиграть дополнительные предметы экипировки.

### TRAINING – ТРЕНИРОВКА

Выберите площадку с лункой и тренируйтесь сколько угодно! Тренировки полезны как для новичков, так и для опытных игроков. Научитесь правильно исполнять первый удар, замахиваться, выполнять патт... Чтобы сменить направление ветра, погодные и другие условия, нажмите кнопку SELECT.

### PUTT GOLF – ЗАВЕРШАЮЩИЕ УДАРЫ

Вооружитесь клюшкой-паттером и отработайте завершающие удары!

## **GOLF WITH EVERYBODY – КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА**

**ВНИМАНИЕ:** перед началом коллективной игры переведите переключатель WLAN в положение ON.

В игре могут участвовать от двух до восьми человек. Расстояние между игроками не должно превышать 10 метров.

Перед началом игры нажмите кнопку HOME и выберите в главном меню пиктограмму настройки (Settings). Затем в меню параметров сети (Network Settings) выберите для параметра Ad Hoc Mode значение Automatic.

Если при установке соединения в автоматическом режиме (Automatic) возникают сбои, каждый игрок должен выбрать на своей системе для параметра Ad Hoc Mode одно и то же значение: 1ch, 6ch либо 11ch.

## **CREATE VS ROOM – ИГРА ПО СВОИМ ПРАВИЛАМ**

Вы можете устроить игру по своим правилам, в которой будут участвовать до восьми человек. Выберите режим игры и поле, при желании измените другие правила. После этого выберите пункт Finish settings. Игра начнется, когда каждый участник сообщит о своей готовности. По окончании партии на экране появится меню коллективной игры (Golf With Everybody).

## **SELECT VS ROOM – ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ**

Прежде чем присоединиться к игре, выберите ее название и ознакомьтесь с условиями. Каждый участник игры должен находиться на расстоянии не более 10 метров от организатора.

## **TERMINATE CONNECTION – РАЗРЫВ СОЕДИНЕНИЯ**

Чтобы выйти из коллективной игры, нажмите кнопку SELECT, а затем кнопку ← или →. На экране счета выберите пункт Leave и подтвердите свой выбор (Yes).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если игрок разрывает соединение, он немедленно дисквалифицируется, а в режимах соревнования (Match Play Mode), отработки паттов (Putt Golf Mode) или турнира (Real-Time Tournament) игра завершается для всех участников.



## **TOURNAMENT MODE – ТУРНИР**

В игре могут участвовать до восьми человек. На поле расположено 9 либо 18 лунок. После каждой разыгранной лунки на экране появляется счёт.

## **MATCH PLAY MODE – СОРЕВНОВАНИЕ**

В игре участвуют один или два человека. Цель – набрать как можно больше очков на каждой лунке. Всего лунок может быть 3, 6, 9 или 18.

## **PUTT GOLF MODE – ПАТТ**

Играют двое. Очки (putt points, PP) начисляются только за попадания в лунку с одного удара. Всего лунок девять, сумма призовых очков зависит от расстояния до лунки.

## **DATA – УЧЕТНЫЕ ЗАПИСИ**

К учетной записи пользователя относятся его рекордные результаты и видеоролики с лучшими ударами.

## **STATS – СТАТИСТИКА**

Просмотр данных статистики, собранных в ходе индивидуальной игры. Чтобы выбрать площадку, нажимайте ↑ или ↓. Все данные распределены по трем экранам: List (общие сведения), Total (площадки) и Successful Putts (успешно выполненные патты).

## **LIST – ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ**

На этом экране собраны сведения о вашем продвижении в игре и об уровне каждого персонажа. По мере роста мастерства персонажи осваивают новые приемы и учатся более мощным ударам.

## **TOTAL – ПЛОЩАДКИ**

На этом экране показана статистика игр по всем площадкам, а также ваш личный счет. Самая высокая оценка – S, далее (по убыванию) – A, B, C, D и E. Чтобы просмотреть статистику по первым ударам и «зеркальным» полям, нажмите □. Ниже приведены описания отдельных пунктов:



|                          |                                                                                                                      |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Best Score (18 H)</b> | Лучший итог прохождения лунок 1-18                                                                                   |
| <b>Best Score (OUT)</b>  | Лучший итог прохождения лунок 1-9                                                                                    |
| <b>Best Score (IN)</b>   | Лучший итог прохождения лунок 10-18                                                                                  |
| <b>Best Putt</b>         | Наибольшее расстояние, с которого мяч был забит в лунку паттом                                                       |
| <b>Best Chip In</b>      | Наибольшее расстояние, с которого мяч был забит в лунку чипом (невысоким коротким ударом)                            |
| <b>Best Drive</b>        | Наибольшее расстояние, покрытое первым ударом                                                                        |
| <b>Fairway Hits</b>      | Процент ударов, после которых мяч остался на фервее (основной части поля) (только для лунок типа пар 4 и пар 5)      |
| <b>Par Pace</b>          | Процент ударов, укладывающихся в пар (пар – нормативное количество ударов до приземления мяча на «грин»)             |
| <b>Perfect Impact</b>    | Процент ударов, оптимальных по силе (им соответствует середина полоски индикатора) (в стандартном режиме – "Normal") |
| <b>Near Pin Average</b>  | Среднее расстояние между мячом и лункой в случаях, когда соблюден пар данного поля                                   |
| <b>Total</b>             | Общий рейтинг                                                                                                        |

## SUCCESSFUL PUTTS – ПАТТЫ

Здесь показано среднее расстояние от мяча до лунки перед завершающими ударами, а также приведена сводная статистика по таким ударам.

## HISTORY – ДОСТИЖЕНИЯ

Для переключения между экранами ваших достижений (History Page) и наград (Medals Page) нажимайте кнопку .

## ВИДЕОРОЛИКИ

Чтобы выбрать категорию, нажимайте  или  Для выбора ролика нажмите  или . Чтобы просмотреть видеоролик, нажмите кнопку . Чтобы защитить выбранную

видеозапись от удаления, нажмите кнопку . Чтобы удалить выбранную запись, нажмите .

Видеоролики ударов «альбатрос» (albatross), «игл» (eagle) и «берди» (chip in birdie) сохраняются автоматически. Чтобы воспроизвести видеозапись обычного удара, нажмите кнопку  или  сразу после его исполнения. Чтобы сохранить ролик, нажмите кнопку  во время повтора. Сохраняйте видеозаписи своих лучших паттов и особо метких ударов!

## SAVE/LOAD/DELETE -

## УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ ИГРЫ

Выбрав этот пункт, вы сможете сохранить, загрузить или удалить игровые данные с карты Memory Stick Duo™. Чтобы получить возможность сохранять игру, перед началом игры вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо. На карте должно присутствовать не менее 736 Кб свободного пространства.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

### УДАР

- 1 Чтобы задать направление удара, нажимайте кнопки  и  Синяя стрелка в правом верхнем углу экрана показывает направление ветра.
- 2 Чтобы выбрать клюшку, нажимайте кнопки  и  Изображение клюшки появляется в левом нижнем углу экрана.
- 3 Чтобы выбрать вид удара, нажимайте  Пиктограмма удара появляется справа от индикатора силы.
- 4 Для замаха нажмите кнопку  Полоска индикатора, показывающая силу удара, начнет расти.
- 5 Чтобы остановить замах и зафиксировать силу удара, нажмите кнопку .
- 6 Полоска индикатора начнет двигаться в обратную сторону. Чтобы нанести удар, нажмите кнопку  Он будет безупречным, если вы нажмете кнопку в тот момент, когда полоска находится в розовой зоне.

ПРИМЕЧАНИЕ: если выбран вид удара Auto, пункт 6 будет выполнен автоматически.



## МЯЧ

В правом нижнем углу показан участок поверхности, на которой в данный момент находится мяч. Число над изображением мяча соответствует углу наклона поверхности. Число синего цвета означает, что после удара мяч покатится вниз по склону, число красного цвета – что он покатится вверх.

Полоска над изображением мяча показывает, насколько сильно его можно подкрутить в горизонтальной плоскости (чем длиннее полоска, тем сильнее может быть подкрутка). Полоска справа от мяча соответствует вертикальной подкрутке.

Числа под изображением мяча позволяют оценить реальную дальность полета. Например, если клюшка позволяет отправить мяч на 100 ярдов, а оценка реальной дальности – 95-100%, при ударе в полную силу мяч пролетит от 95 до 100 ярдов.

## ТОЧКА ПРИЛОЖЕНИЯ УДАРА

Сместив точку приложения удара (кнопками **↑**, **↓**, **←** и **→**), вы сможете придать мячу вращение или скорректировать его траекторию. Ниже показано, как меняется траектория полета в зависимости от точки приложения удара.

|                                              |                                                                 |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>Смещение вверх</b><br>(удар «накатом»)    | Траектория полета ниже, после приземления мяч катится по земле. |
| <b>Смещение вниз</b><br>(удар с «оттяжкой»)  | Траектория полета ниже, после приземления мяч останавливается.  |
| <b>Смещение влево</b><br>(боновое кручение)  | В полете мяч забирает вправо.                                   |
| <b>Смещение вправо</b><br>(боновое кручение) | В полете мяч забирает влево.                                    |

## ТОЧНОСТЬ УДАРА

Если нанести удар слишком рано (когда полоска индикатора левее зоны безупречного удара), скорее всего, у вас получится «слайс» – мяч в воздухе отклонится вправо. Если удар пройдет позже, чем нужно (полоска индикатора правее зоны безупречного удара), у вас получится «хук» – мяч отклонится влево. Чтобы момент удара выбирался автоматически, выберите вид удара "Auto". Кроме того, повысить точность ударов можно, выбрав низкий уровень сложности (Easy Mode).



**ПРИМЕЧАНИЕ:** по достижении определенного уровня персонаж сможет лучше контролировать клюшку при ударе.

## ПАТТЫ

При исполнении паттов зона безупречного удара не отображается. Чтобы нанести удар, нажмите кнопку **O**. Когда полоска индикатора приблизится к красной метке, соответствующей расстоянию до лунки, еще раз нажмите **O**. Будьте предельно точны: успешный удар принесет вам победу!

Чтобы лучше оценить ситуацию, включите сетку. Красным цветом отмечены области, расположенные выше мяча, синим – области ниже мяча, зеленым – области равных высот. Частота распределения белых точек показывает крутизну склона.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Очки подсчитываются в конце раунда. Счет растет в результате удачных ударов – например, когда мяч приземляется на фервей. За попадания мяча в песчаную ловушку очки снимаются. Результаты индивидуальных игр сохраняются в учетной записи (меню Data). В режиме соревнования (Match Play) при равном счете побеждает тот, кто выиграл больше лунок.

## КАРТОЧКА СЧЕТА

В любой момент раунда, а также после его окончания вы можете узнать счет, нажав кнопку **SELECT**. Если карточек счета несколько, переключайтесь между ними при помощи кнопок **←** и **→**. Чтобы выбрать другую таблицу, нажмите **Δ**, а чтобы изменить способ представления счета – **↑** или **↓**.

Если счет представлен в цифровой форме, крупные цифры обозначают общее число ударов, а мелкие – число паттов.

Золотые цифры – количество ударов меньше пара

Зеленые цифры – количество ударов равно пару

Синие цифры – количество ударов больше пара

Счет также может быть представлен в виде пиктограмм. Ниже приведены их значения:



-3

Альбатрос



-2

Игл



-1

Берди



$\pm 0$

Пар



+1

Богги



+2

Двойной богги



+3 ир

Тройной богги или большее число ударов

## РЕЙТИНГ

На основном экране режима карьеры перечислены соревнования, в которых вы можете участвовать. Для прокрутки нажимайте кнопки  и . В нижней части экрана показаны награды за победу. Звездочка в левом нижнем углу экрана означает, что в случае победы вы не только получите приз, но и повысите свой рейтинг. Количество звездочек, необходимое для получения нового рейтинга, показано рядом с надписью next rank в правом нижнем углу экрана.

## ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Выбирая клюшки и мячи, ориентируйтесь на их характеристики. Если вы рассчитываете победить быстро, берите снаряжение, которое подчеркнет сильные стороны персонажа. Если ожидается упорная борьба – выбирайте клюшку и мяч, которые помогут компенсировать слабые стороны его игры. Учтите: даже клюшки с одинаковыми параметрами могут давать разные результаты.